FIRST LOOK

GUILD WARS: NIGHTFALL

Първи впечатления от разширението на културовото MMORPG

Само на DVD-то на PC Mania: 14-дневен тест на Guild Wars Factions

брой 11 (103) ноември 2006
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

2142 BATTLEFIELD

FIFA 07

CAESAR IV

PREVIEW

UT 2007

- Warhammer 40,000: Dark Crusade
- Scarface: The World is Yours
- Heroes of Annihilated Empires
- Microsoft Flight Simulator X

GSM ИГРИ

- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- Asphalt 3 Street Rules

INTERNET

- Безплатни GSM-игри, мелодии и картинки от мрежата

HARDWARE

- Конфигурации на месеца
- Blu-Ray и HD-DVD

PS MANIA

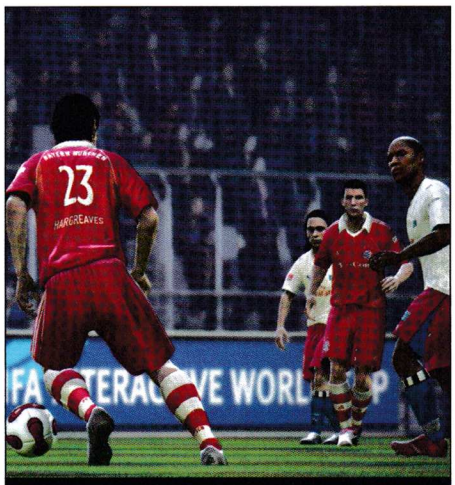
- Final Fantasy XII
- The Legend of Spyro: A New Beginning

дистрибуция
www.mart.bg
11
3 800819 012334

HOT DATE
... ДА ПРОПУСНЕМ ВЕЧЕРЯТА
www.mmtv.bg
ОТ 7 НОЕМВРИ САМО ПО MM
© MMTELEVISION I APACEMEDIA I DESIGN BY ULTRATEAM

PC mania
www.pcmania.bg

БРОЙ 11 (103) НОЕМВРИ 2006



14 FIFA 07
Реален или аркаден футбол?

10 UNREAL TOURNAMENT 2007
Готови ли сте за нереалния турнир?

24 WARHAMMER 40,000: DARK CRUSADE
Отличен експанжън, със съдържание колкото за цяла самостоятелна игра

04 GTA ME НАКАРА ДА ГО НАПРАВЯ!
Играта е дяволско творение

06 КЛАСАЦИЯ
Какво играем през октомври?

08 GAME NEWS
Калашниците в CS поскъпват

10 PREVIEW
Unreal Tournament 2007

12 FIRST LOOK
Guild Wars: Nightfall 12
Warhammer 40,000: Dark Crusade 24

14 REVIEW
FIFA 07 14
Battlefield 2142 20
Caesar IV 26
Heroes of Annihilated Empires 30
NBA Live 07 32
Scarface: The World is Yours 34
Microsoft Flight Simulator X 38
Paraworld 40
The Guild 2 42
Open Season 44
Just Cause 46
El Matador 48
Тримата мушкетари 50
Mage Knight: Apocalypse 52
Stronghold Legends 54
LMA Manager 2007 56

18 FEATURE STORY
ERA – made in Bulgaria

37 RETRO
Age of Wonders II

51 E-SPORT
Expect the Original

58 JAVA GAMES
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
Asphalt 3 Street Rules
Dogz
Open Season
Paris Hilton's Diamond Quest
The O.C.

61 CONSOLE NEWS
Конзолно издание на Crysis?

62 PS MANIA
Okami 62
Mortal Kombat: Armageddon 64
The Legend of Spyro:
A New Beginning 65
Final Fantasy XII 66

67 MIXED NEWS
Професия топмодел...
на джаджи

70 ИНТЕРНЕТ
Мобилни забавления на аванта

72 LIFESTYLE
Кино, игри и въображение

74 HARDWARE
Blu-Ray и HD-DVD 74
Конфигурация на месеца 75

78 CHEATS
PC Cheats 78
Console Cheats 79

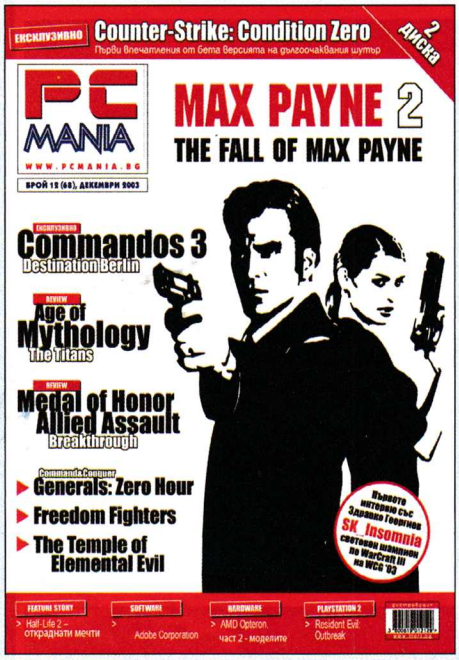
80 TIPS&TRICKS
Darkstar One

83 BEST GADGETS
Logitech EasyCall Desktop

86 ПИСМА
Футболен комерс

88 SOFTWARE
Best Free Soft

Say hello to my little friend! - гангстерът Тони Монтана (Scarface, 1983 г.), паладинът Трилиън Фордринг (World of WarCraft, 2005 г.)



Преди 3 години

Има геймсъбития, които могат да се озоват и в масовите вестници. Световен шампион по WarCraft, открадване на сорс кода на Half-Life 2 са например неща, които могат да бъдат чути от сричаща говорителка по телевизията или прочетени с малко или повече неточности на страниците на произволно издание.

Лошо няма, това е прогресът. Той си пробива път бавно, търпеливо и неотклонно. Вече малко хора разшифроват MP3 като Минимална Работна Заплата. Мнозина имат компютри и ползват интернет.

Спрямо една европейска държава като Гърция, потребителите на мрежата у нас са два пъти повече в процентно изражение. Всички тези факти и събития се случиха през последните три години.

Игрите много допринесоха за всичко това. Те вкараха компютрите в къщите на хората и помогнаха на по-много от тях да се огледат в глобалния свят. Нямаше иначе как да стане, за съжаление, защото ние доста време нямахме възможността първо по политически, а след това по икономически причини да си показваме носа навън.

А който е извън света, е обречен. Интернет и компютрите ни помогнаха да хванем влака на модерността и прогреса, макар и от последните вагони, но все пак да го хванем. Това съвсем отделно от въпроса, че гейминГът е живот и че животът е гейминг. Това не го пише във вестниците. За това има PC Mania, списание за игри, забавление и прогрес.

Петър Табов

GTA ме накара да го направя!

Всеобща черта на някои хора е, че все се опитват да търсят извън себе си виновника за своите проблеми. Колкото смешни, толкова и трагични са съдебните искове, в които ищецът е бил достатъчно некадърен сам да се залее с горещо кафе и за нанесените му "щети" съди ресторанта. Безумие! Но все пак реалност.

Да се върнем на въпроса: човек очевидно има нужда да търси вина предимно у другите, а не у себе си. Дори когато става дума за компютърни игри. Конкретният повод – тежко убийство в САЩ, извършено от тинейджър. Причина за престъплението? Лошо възпитание и психически проблеми? Не, момчето е играло... Grand Theft Auto: Vice City.

В такива ситуации веднага от нищото се появяват няколко адвокати, готови на всичко, за да видят лицето си по телевизията. Най-известният от тях е Джак Томпсън, чието име повече няма да споменавам, защото не желая да му правя реклама, независимо че сме достатъчно комфортно отдалечени от Атлантика. Веднага се поема рефренът "Погледнете фактите, убиецът е играел компютърни игри!". Това, че престъпникът има и психически проблеми, трупани с години, изобщо не се споменава. Всевъзможни хора – майки, свещеници, кметове и други – заемат нападателна позиция. "Не си изяжда закуската сутрин? Игрите са виновни!", "Не ходи на църква? GTA е виновна!", "Драска по стените със спрей? GTA го е накарала!".

Но я стига! Ако не беше GTA, щеше да е нещо друго. За да убие, престъпникът явно е докаран до такова патологично състояние, че към самото убийство би могло да го подтикне всичко: някакъв филм, песен или обикновен домат. На земята има милиони геймъри, които НЕ убиват хора! Истина е. Проверете, ако не ми вярвате. Игрите предизвикват агресивност, вярно е (на който му е спирал тока, докато разцъква, знае колко агресивен става човек към НЕК), но определено не достатъчно, че това да подтикне психически здрав човек към физическо насилие.

Замислете се само накъде са насочвали обвиненията си низшите духом, преди да се появят игрите. Всички сме гледали например по-стари американски филми, където родители критикуват "тази дяволска музика". А в действителност повечето геймъри искат едно: да изпуснат малко пара. След тежък ден в компанията на досадни състуденти, какво по-отпускащо от това да поизбиеш малко извънземни? На мен това ми се струва много по-добър начин за релакс, отколкото да посегнеш към хапчетата с усмихнати личица върху тях, например.

Цялата тази словесна какофония и желание за медийна изява около насилието и игрите може повече да ни дразни, отколкото да ни пречи. Така или иначе не могат да ни забранят да играем игри, защото това е един огромен бизнес и щом има търсене, ще има и предлагане. Ако някой е очаквал Rockstar да заровят глава в пясъка и да обещаят повече да не правят така, то той жестоко се е заблудил. Напротив, съвсем скоро за PS2 ще излезе най-новата им игра Bully, в която се потапяте в изпълнения с опасности, предизвикателства и насилие свят на... гимназията! Направо не знам как излязох жив от средното училище, но да не се отклоняваме от темата...

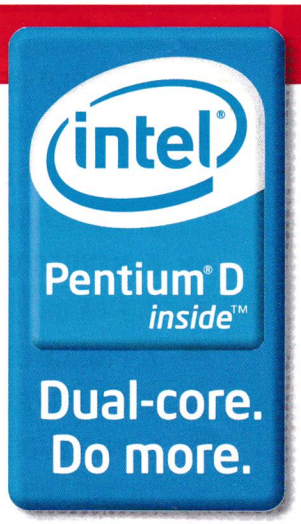
А какво стори GTA лично в моя случай? Накара ме да похарча пари, за да си я купя. За целта дори трябваше да си намеря работа... Играта е дяволско творение, казвам ви!

Пламен Димитров

Евтино PC с едноядрен процесор е добро решение, само ако колекционираш антики!

Вземи Intel Core Duo на супер цена!

Технологиите напредват бързо!



TURBO-X Value Starter

- CPU: Intel Pentium D 805 (2 x 1 MB L2 Cache, 2,66Ghz, 533Mhz FSB)
- RAM: 512 MB
- HDD: 80 GB
- TFT: 17"
- Keyborad: Turbo-X New Design
- Mouse: Turbo-X New Design

959,00 лв.

12 вноски x **88,15** лв.

36 вноски x **34,91** лв.

kog: 889822

ПОКАНА

Посетете нашия щанд на BAIT EXPO 2006 от 31.10 - 05.11.2006, зала 3, щанд 3B2.

Очаквайте специални намаления и томбола с награди, всеки ден по време на изложението!

Ул. Ангел Кънчев 5; Тел.: 0800 18 200; Факс: 0800 18 300; www.plesio.bg

Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PLESIO

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Logitech

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ОКТОМВРИ 2006?

–	1. WORLD OF WARCRAFT	19.74 %
▲	2. WARCRAFT III	8.03 %
▲	3. NFS MOST WANTED	7.56 %
–	4. STARCRAFT: BROODWAR	7.01 %
▼	5. HEROES V	6.27 %
▲	6. FIFA 06	5.54 %
▲	7. PRINCE OF PERSIA: TT	4.61 %
▲	8. COUNTER-STRIKE	4.43 %
▼	9. PRO EVOLUTION SOCCER 5 / DIABLO II: LOD	3.32 %
▼	10. MU ONLINE	3.23 %

Има ли смисъл да коментирам факта, че World of WarCraft за пореден път е предпочитаната от вас игра? При това с внушителна преднина. Нищо, дори Oblivion – еталонът за сингълплейър RPG – не ви се понрави съвсем. WoW толкова здраво се е закотвила на първото място, че едва ли нещо е способно да я отлепи оттам. Пък и сега, когато до месец би трябвало да се пръкне The Burning Crusade - нейният първи мащабен експанжън – току-виж мнозина останали на поправка или без работа. Не можем да отречем, WoW е социален феномен. Хората се будят сутрин и първата им мисъл е не да си измият зъбите, а да проверят дали някой е купил предметите, които вчера са оставили в аукциона. Закъсняват за работа или училище, защото са в средата на еди-кой-си дънджеън и се смята за крайно обидно да напуснеш партито в такъв момент. Разбирам, манията е огромна. Доскоро и аз бях част от нея. Но, хора, не взимайте WoW толкова насериозно. Това все пак е само една игра, а не алтернативна реалност. Макар че мнозина биха ме линчували за подобно изказване. Второ място този месец отредихте на добрия стар WarCraft III – едни от вас предпочитат да са воин в огромни армии, а други – да ръководят огромни армии от воини. Въпрос на вкус. Така или иначе Blizzard са пълни доминатори. Четири техни заглавия са в челната десетка. Не мога обаче да разбера само едно – какво стана с MU Online, че да изпадне с осем места от класацията? Пълна мистерия.

На Need For Speed: Most Wanted пък, която миналия месец бе на осма позиция, не й стигнаха едва шест гласа, за да изпревари WarCraft III. Вероятно внезапния интерес към нея се дължи на идния Carbon. Плътно зад NFS-то се мъдри Стареца, който не се предава и до ден днешен. Явно си е наумил, че рано или късно трябва да застане най-малко на трето място като разхвърля с бастуна си всичко по пътя. Стигаме до петото място. То е отредено на петата част на една от най-добрите фентъзи походови стратегии – Heroes V. Добре, че руснаците успяха да върнат поредицата към живот и да повишат интереса към нея (при все че се наблюдава лек спад – миналия месец играта бе на трета позиция). Макар че предния месец FIFA 06 изпадна без бой в "Б" група, ето че сега се завърна с гръм и трясък от нищото директно на шесто място. Но едва ли ще е за дълго. Нека игрицата се порадва още малко, защото другия месец съм почти сигурен, че ще бъде заместена от седмата част от сапунената футболна опера на EA. Само докато гледам Prince of Persia: The Two Thrones и седмата позиция, усещам носталгията ви за някое чистокръвно екшън-приключение. Не се бойте обаче, това няма да бъде трилогия, както UbiSoft тръбяха толкова упорито. Хвърлете едно око на новините и ще се убедите сами. За последните три места този месец настана същински бой. Counter-Strike успя да се покатери от девето на осмо, а Pro Evolution Soccer 5 изпадна от шесто на девето. При това си го дели с поредния близърдски хит – Diablo II: LoD. Калашници срещу футболисти срещу демони? Кой от тях ще напусне челната десетка през следващия месец или ще се покачи по стълбицата към заветното първо място, решавате единствено и само вие. Да видим каква нова каша ще настане тогава. Няма да се изненадам дори и първите четири места да се окупират от игрите на Blizzard.

Кое ниво на трудност избирате?

Честно казано бях леко изненадан от резултатите в това гласуване. Защо ли? Не мога да повярвам, че мнозинството предпочита да изиграе една игра на най-лесното ниво на трудност. Че какъв е смисълът от това, ще попитам аз? Цялото удоволствие се губи, няма трънка. А и закъде сте се забързали толкова? За училище? Да, бе! После да не съм ви чул да се оплаквате, че изкуственият интелект бил тъп, че нямало предизвикателство, че игрите били смотани.

За щастие има и такива, които изяждат една игра от корица до корица. Или в случая по-подходящо би било от мегабайт до мегабайт. Да врътка почти всяка геймка на всички трудности – ей на това му се вика истински геймър. Едва 15.02 % от вас пък са поклонници на истинските предизвикателства и се гърчат от раз на най-трудното. Честно казано аз се пускам на нормално, но явно си има хора за всичко. Евала, момчета и момичета. Само така.

Иначе добре си знаете, че www.pcmania.bg ви очаква все на същото място. Елате отново, гласувайте и разбъркайте класацията, разтърсете форума с някоя провокативна тема, както само вие си знаете! Очакваме ви!

КОЕ НИВО НА ТРУДНОСТ ИЗБИРАТЕ В ИГРИТЕ?

НАЙ-ЛЕСНОТО, ЗА ДА Я ПРЕВЪРТЯ БЪРЗО	43,82 %
НАЙ-ТРУДНОТО, ИНАЧЕ ПРОСТО НЯМА ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО	15.02 %
ИЗИГРАВАМ ИГРАТА ПОСЛЕДОВАТЕЛНО С ВСИЧКИ ТРУДНОСТИ	35.99 %
ИГРАЯ САМО ПАСИАНС	5.16 %

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

Открий пътя към славата!

Поп звезди

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

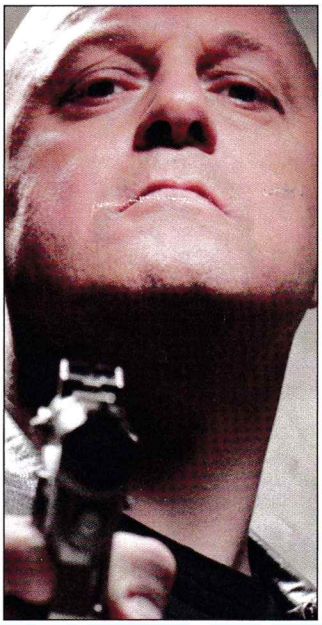
ТРАНСФЕР – ОФИЦИАЛЕН ИЗДАТЕЛ НА ИГРИТЕ НА MONTE CRISTO GAMES

Трансфер Груп ЕООД, адрес: Пловдив, ул. "Антим I" N 5, тел. (032) 62-40-80, вътр. 101,103,105. WWW.TRANSFERBG.COM

BRAND NEW

Съвестта е убиец

Aspyr Media анонсираха разработката на The Shield – поредната геймка, която ще се основава на популярен (или не чак толкова) телевизионен сериал. Тя ще представлява екшън от трето лице, разработва се от Point of View и ще излезе на пазара през идната зима за PC и PlayStation 2, за да ви пренесе на улиците на Лос Анджелис, където престъпността е в своя вихър. Ще поемете ролята на Макей, лидера на елитен ударен отряд, който е готов на всичко, за да прочисти града от криминалната сган.



Supreme Ruler 2020

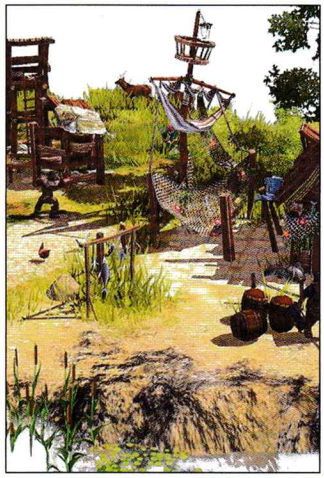
През третото тримесечие на идната година BattleGoat Studios ще пуснат на пазара стратегията Supreme Ruler 2020 – продължението на спечелилата известно количество награди Supreme Ruler 2010. Новата игра ще комбинира политически, дипломатически, икономически и военни стратегически елементи, ще предложи карти и единици с по-висока резолюция, подобрен саунд и музика, усъвършенстван изкуствен интелект и прочие.

IL-2 Sturmovik: 1946

1C: Maddox Games възнамеряват да щурмуват небесата още веднъж с IL-2 Sturmovik: 1946 – боен летателен симулатор, който ще се присъедини към изненадващо големия брой игри, опитващи се да представят една алтернативна гледна точка за Втората световна война. И по-точно – какво би станало, ако сраженията не бяха спрели през 1945-та и как би протекла една хипотетична битка между Съветския съюз и Германия. Засега геймката би трябвало да отлети към магазините през ноември и освен всичко останало ще включва досегашните екстри на IL-2.

Сага за заселниците, част VI

UbiSoft изплюха камъчето – въпреки неуспеха на Heritage of Kings геймстудиото Blue Byte все пак се труди усилено върху следваща част на своята популярна икономическа стратегия за заселници. Settlers VI ще види бял свят през 2007-ма година, но каквито и да било детайли относно нейния геймплей са все още оскъдни. Студиото обещава, че това ще бъде "най-добрата settlers игра, излизала въобще", "един перфектен микс от любими елементи, примесени с чисто нови хрумки". Повече информация за новия геймплей ще бъде разкрит догодина, но така или иначе едно е сигурно – отново ще създаваме градове и ще ги наблюдаваме как се развиват и процъфтяват.



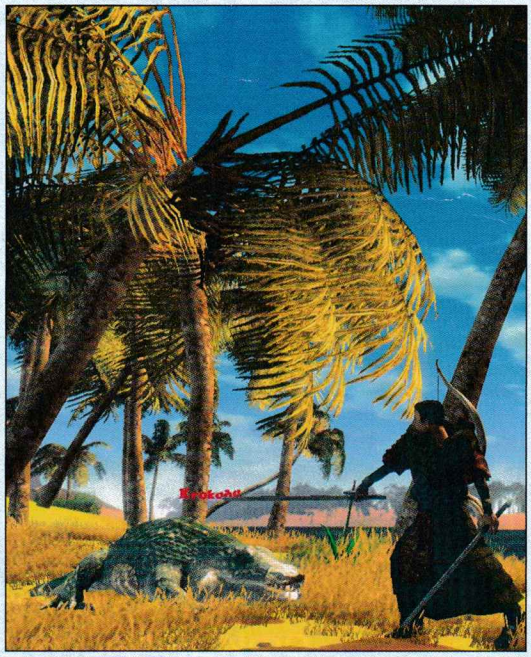
RUMORS

Отново на междузвездното бойно поле?

Из нета се разнесоха слухове, че Free Radical Design ще се заемат с разработката на Star Wars: Battlefront 3 – третата част на Battlefield-подобния мултиплейър ориентиран шутър, посветен на "Междузвездни войни". Все още обаче Lucas Arts не са потвърдили дали това е вярно или не.

Gothic 3 ще се разшири?

От изявление, направено от Албърт Сейдъл, можем да бъдем почти сигурни, че Piranha Bytes са се захванали с разработката на разширение за своята фентъзи ролева игра Gothic 3. То би трябвало да се появи през идната година. И защо не? Макар и изключително неоптимизирано, това е едно от най-силните заглавия в каталога на JoWooD.



MIXED

Far Cry 2, Prince of Persia 4 и още...

Благодарение на един изтекъл по случайност двугигабайтов файл научихме за съществуването на няколко все още неанонсирани от страна на UbiSoft продукти от техния каталог. Той е предлагал тех демо на Far Cry 2, което потвърждава, че CryTek работят не само върху Crysis, но и върху продължение на своя тропически шутър, както и илюстрации и лога от множество заглавия, включително Prince of Persia 4 (явно поредицата няма да бъде трилогия, както първоначално се твърдеше), Splinter Cell: Conviction, Lost и прочие. Звучи добре, нали?

Новото E3

Асоциацията на развлекателен софтуер разкри някои детайли относно промените в следващото Electronic Enter-

tainment Expo, което освен всичко останало, отсега нататък ще се казва E3 Media and Business Summit. От следващата година ще бъде доста "по-интимно" събитие, ще протича в рамките на три дни на много по-малка площ, при това не през май, както досега, а между 11 и 13 юли в Санта Моника, Калифорния. Освен това на него ще могат да присъстват единствено онези, които имат покани. Новото E3 ще бъде по-лично, по-резултатно и по-фокусирано и ще предложи на големите клечки, които правят, продават или рецензират игри, достъп до хората и продуктите, които искат да видят. Това заяви президентът на Асоциацията на развлекателен софтуер Дъг Лоуенстейн.

Калашниците поскъпват

Не се и съмнявам, че на 11 октомври хиляди геймъри са излезли да протестират по улиците и да хвърлят камъни и коктейли "Молотов" по офиса на българския представител на Valve. Причината е излизането на пач, който промени една от константите в нашия живот: цената на оръжията в CS: Source. Сега тя е динамична и ще зависи от търсенето. Ежедневно сървърите ще изпращат информация с купуваните в началото на всяка игра оръжия, а Steam ще обобщава данните и ще променя цените – най-търсените ще поскъпват, а най-малко използваните – ще поевтиняват. Да речем, ако много хора купуват AK-47 и другите пушки, те ще поскъпнат безобразно и ще бъдем принудени да играем с неточните автоматични пистолетчета. Всичко това се прави, за да се създаде разнообразие в играта, където досега всичко протичаше почти по един и същи начин – първият рунд си с пистолетче, а от втория рунд нататък вече си събрал долари и неизменно си с автомат.

Fable 2: Dimitri

Наскоро Питър Молиньо – един от най-оригиналните геймдизайнери, съществували някога – поясни, че Fable 2 и играта с кодово название Dimitri са всъщност два напълно различни проекта, а не едно и също нещо, както доскоро се смяташе. Освен това той се обърна към независимите разработчици със следните два съвета: да не продават интелектуалната си собственост, и да се пазят от "цикъла на обречеността". Под последния израз той има предвид моментите, в които един дивелъпър подписва договор за свой следващ проект, само и само за да може да осигури бъдещето на настоящия си. И така този процес се повтаря обикновено до "смъртта" на разработчика.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
WOW: The Burning Crusade	Vivendi Universal
Need for Speed: Carbon	EA
HOMM V: Hammers of Faith	UbiSoft
Medieval II: Total War	SEGA
Star Trek: Legacy	Bethesda Softworks
The Rise of the Witch-king	EA
Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	CDV
Bionicle Heroes	Eidos Interactive
IL-2 Sturmovik: 1946	UbiSoft
Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver
Ducati World Championship	Lexicon Entertainment
Murder on the Orient Express	DreamCatcher

Това са дати, обявени от фирмите разпространители, които е възможно да бъдат променени.

BAD NEWS

По-добре късно, отколкото никога

Този месец едва три заглавия няма да спазят предварително обявените си дати за излизане. SilverFall и Belief&Betrayal ще видят бял свят чак в началото на 2007-ма, а не до края на тази, както първоначално се очакваше.

Що се отнася до Dark Avatar – първият официален експанжън за Galactic Civilizations II – той също се отлага с няколко месеца, в които разработчиците биха искали да добавят още нови екстри въз основа на желанията на своите фенове Онези от вас, които са се надявали да се докопат до Dark Avatar преди Коледа, трябва да знаят, че могат да се включат в неговите бета тестове, стига да са си го поръчали предварително.

Продадоха Shiny

За добро или лошо Atari продадоха още едно от своите геймстудия. Този път това бе Shiny Entertainment – авторите на Enter the Matrix, MDK, Sacrifice и Messiah. Новият собственик е Foundation 9 Entertainment.

PC
PS3
XBox
GBA

Unreal Tournament 2007

жанр: **FPS** | издател: **Midway/Epic Games** | **http://www.unrealtournament2007.com/** | излиза: **края на 2007-ма**

Поредното издание на нереалния турнир тропа на вратата. Готови ли сте да го посрещнете?

Първоначалната информация, разпространена от Midway и Epic Games, беше че продължението на мултиплейър ориентираната FPS поредица Unreal Tournament (UT) ще се появи на пазара през 2006-та година. По време на работния процес обаче очакваната дата бе изместена напред във времето. По последни данни Unreal Tournament 2007 (UT2K7) ще бъде завършена и разпратена по специализираните магазини през второто четиримесечие на идната година. Предлагам да се абстрахираме от неприятното забавяне и да се съсредоточим върху информацията, която ще ни разкрие защо аджеба се налага да чакаме толкова дълго.

Стремеж към усъвършенстване

Соловата "кампания" в новото творение на Epic Games ще бъде изключително близка по структура с тази в UT2K4. Иде реч за сингълплейър турнир, провеждан в различни режими на игра, където компютърно управлявани съперници ще ви опонират в борбата за по-добро класиране в нереалната ранглиста.

В името на традиционализма Epic Games залагат на доста от геймрежимите, присъстващи в предишни части на поредицата: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag. В новия екшън ориентиран шутър ще намери място и добре приетия Onslaught режим, който се появи за пръв път в UT2K4. От титулярния състав обаче ще отпаднат Bombing Run, Double Domination и Assault, които са редуцирани и трансформирани в Unreal Warfare (Conquest). Това ново предизвикателство е създадено, за да разнообрази максимално нереалните ви преживявания. То ще бъде малко по-трудно, но за сметка на това ще притиска играчите да действат като отбор и да държат на взаимната подкрепа. Ще се играе на огромни и асиметрични карти, а всеки от отборите ще има коренно различни цели. Например, докато едната група трябва да унищожи даден обект, другият тим пък ще го защитава. Най-често битките ще са свързани с превземането на енергийни сфери, които можете да използвате (след като се преборите за тях) за различни цели. Например да активирате охранително оръдие, с което да направите противниците на сапун. Както обикновено, налице е възможността да разцъквате срещу ботове или в мултиплейър като горната граница на играчите е 32.

Наземни, въздушни и всякакви други превозни средства

Всички присъстващи в UT2K4 возила и машинарии ще вземат участие и в последната версия на милтиплейър ориентирания шутър на Epic Games. Разбира се те ще бъдат значително подобрени. Модифицираните модели ще се използват от Axon – модернистични бойци, сражаващи се срещу гнусните извънземни същества, зовейки се Necris. Засега е сигурно присъствието на летателен съд, наречен Cicada, който не е особено мощен срещу въздушни обекти, но притежава способността да прихваща наземни мишени и да изстрелва по тях ракети, дори когато е обърнат в различна посока. Axon ще нахлуят в кръвожадната битка за надмощие в компанията на редица други модифицирани машинарии: мощните танкове Leviathan, Paladin и Goliath; изключително маневреното бъги – Scorpion; носещите се на въздушни възглавници Manta и Raptor и други.

Бойните машини на Necris силно се различават от напудрените стари модели на Axon. Най-внушителната от тях определено е Darkwalker-ът, който напомня изключително силно на триподите от филма на Стивън Спилберг "Война на световете". Основното оръжие на страховитите трикраки чудовища е мощен лазер, изпепеляващ всичко в радиуса си на действие.

Нереален арсенал

Оръжията, които ще попаднат в UT2K7, са дванадесет на брой. Завърналият се от UT2K3 и UT2K4 Impact Hammer ще бъде на лице в компанията на Dual Enforcers. В торбата с пушкалата ще открием и Canister Gun-а, който разполага с три различни режима на стрелба - Grenade Launcher, Mine Layer и Bio Rifle. За всеки от тях обаче ще е нужен съответен вид муниции.

Продължаваме с леко модифициран Shock Rifle, който няма да ни изненада с кой знае какви новости, за да достигнем до Tarydium Stinger-а – оръжие, което ще замести стандартния Minigun. Според създателите то дори ще може да заниква вразите за стените. На помощ в смъртоносните битки ще се притекат Link Gun, Flak Cannon, AVRiL, Sniper Rifle, Translocator, както и Redeemer. За финал оставих любимия на всички Rocket Launcher, чиято основна стрелба ще бъде идентична с тази в UT2K4 – изстрелване на до три ракети наведнъж.

Този път пуцалката ще разполага с алтернативен вариант на стрелба, благодарение на който ще бъде възможно избълването на до три гранати едновременно.

40% от геймърите, които не стартират играта онлайн (дори и LAN, а разцъкват само соло). Очакванията на девелъпърите са ботовете да бъдат далеч по-интелигентни и да могат да разбират елементарни команди, зададени по микрофон. Също така да се държат по-адекватно в напечени ситуации и да правят отборната игра далеч по-приятна.

Изпълнен с оптимизъм

Производителите категорично подчертават желанието си да не се откъсват от фундаменталния мултиплейър стил, заложен още в UT, само че този път са решили да го комбинират със свежите хрумки, видели бял свят в UT2K4. Очакват се и значителни подобрения във всички основни детайли на играта: оръжия, превозни средства, игрови режими и т.н.

След като изчетох значително количество информация, посветена на UT2K7, напълно отговорно заявявам, че това е една от игрите, които ще очаквам с нескрито нетърпение. Въпреки че не мога да бъда напълно сигурен, предполагам, че програмистите от Epic Games са се потрудили да обърнат нужното внимание на всеки аспект от играта, което в комбинация с професионализма на въпросното студио се превръща в своеобразен гарант за качество. Дали съм прав – ще разберем след няколко месеца.

Асен Георгиев

Unreal енджин 3.0

Според Джеф Морис – режисьор в тима на Epic Games, благодарение на новата графична платформа UT2K7 ще разполага с визия от следващо поколение. Мощният енджин, чиито права за експлоатация вече са продадени на няколко водещи геймстудия (включително на Electronic Arts), разполага с иновативна система за генериране на сенки. Поддържа и редица специални ефекти, които по думите на Морис ще придадат на футуристичната тупалка революционен изглед.

От скрийншотовете можем да забележим, че околната среда, пуцалата и самите воини изглеждат мегадетайлни. Оръжията ще бъдат създадени от главозамайващата цифра, наброяваща 40 000-50 000 полигона. Хвърлен е толкова труд в тази насока, единствено за да се постигне максимално усещане за реалност у играещия. Екстравагантният дизайн на оръжията е комбиниран с реалистично техническо и физическо държание.

От Epic Games обещават и значителни промени в гравитацията, които ще спестят много от неудобствата, възниквали в предишните части на поредицата. Натъкнах се и на информация, според която се работи изключително силно върху изкуствения интелект на ботовете.

Това ще бъде от голяма полза за близо

Зоната на здрача

Guild Wars: Nightfall

жанр: **MMORPG** | издател: **NC Soft/ArenaNet** | **http://guildwars.com** | излиза: **27 октомври 2006**

В началото на месец октомври бе пуснат кратък event за един уикенд, който даде уникалната възможност да се докоснем до задаващия се трети експанжън на Guild Wars. За разлика от първия preview event, който позволяваше само PVP игра с двата нови персонажа, сега имахме възможността да се разходим из PVE зоните с пълен набор от новите умения.

Nightfall трябва да се появи в края на октомври, но като дърти гилдаджии не се стърпяхме и заедно с колегата Дачев се гмурнахме в разплитане на поредната мистерия. Развъртели копието на Paragon-а и косата на Дервиша, това са първите ни впечатления. Пълно разнищване на кампанията и останалите нововъведения очаквайте веднага след като Nightfall види бял свят.

Палади... ъм Парагон де

Парагоните са стара каста от пазители на светлината. Поверието гласи, че са преки наследници на ангелите и са запазили частичка от своите небесни предтечи в кръвта си. Именно за това техните брони са леко гейски, много бели и на второ място по издръжливост след тези на воините. Парагонът се класира като secondary support клас. От една страна бронята и щита му позволяват да поема много повече тупаник от всички останали класове (пак след воина). От друга – явно поради силна носталгия към Javazon-ките от Diablo 2, пичът е снабден с метателно копие, с което няма нужда да се вре сред лошите, за да ги боцка.

Веднага се влюбих в този герой. Издръжливо копеле, със силен афинитет към задно пенетриране и секси чупки на /dance анимацията. Този хибрид между warrior, ranger и monk. Може да се развие в три посоки, в зависимост от това какво искате да правите с него. Базовият му атрибут е Leadership. Тъй като парагонът може да навиква останалите от групата с бъфове или лошковците – с дебъфове, всеки 3 точки, сложени тук, ще ви връщат по 1 energy за всеки приятел, върху когото сте направили Chant или Shout.

Spear Mastery е базовият ви damage deal атрибут. Увеличава шанса за нанасяне на критичен удар с копие и щетите, които причинявате. Повечето ви атакуващи умения се влияят от него. Атаките на парагона са два типа – моментални, добавящи стихийни щети или различни кондиции на жертвата (забавяне, отрова, болест, слепота и т.н.) и сравнително бавни (искат няколко секунди за charge), но причиняващи много, ама много болка, особено на по-слабо бронирани опонент. Повечето от атаките се активират с Rage, а не с Energy, което ви оставя достатъчно мана за постоянно надъхване на групата.

Command дървото съдържа бъфовете. Много добре се комбинира с Tactics билд на воина. Повечето умения са дефанзивни, предпазват от определен тип магии/щети или дават голям бонус на следващата атака/магия на всички от групата. Добър вариант, който в комбинация с ритуалист може да направи човечетата ви почти недосегаеми.

В **Leadership** пък са офанзивните чантове. Отново добре се комбинират с воин, тъй като голяма част от виковете се активират или реактивират при втори Shout или Chant. С уменията от това дърво ще запалвате вразите, след това ще им махате бъфовете и накрая ще ги ослепите, за да ги доразстреляте с копия. Leadership/Spear Mastery парагон се доближава до dmg капацитета на воин с брадва или на рейнджър.

Motivation уменията пък са паладинската страна на парагона. В нея попадат хийл бъфовете, възкресенията и умения за връщане на Energy. Те се разпростират както върху него, така и върху цялата група. Въпреки че не може да лекува сам цялата пасмина около вас, тези умения са достатъчни за подкрепа на monk-а при

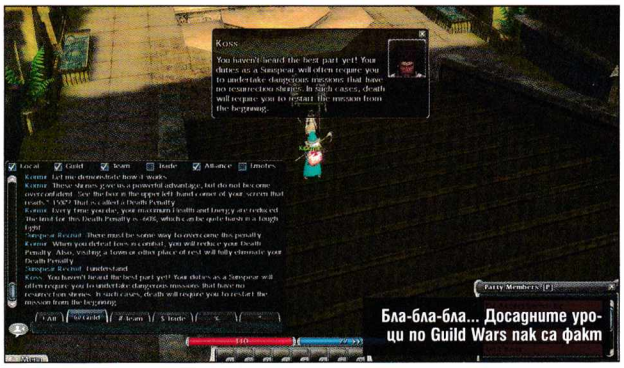
ПЛЮСОВЕ

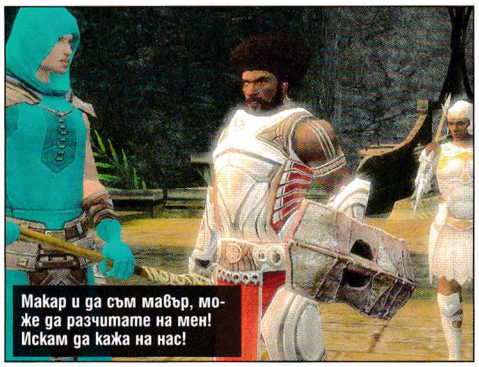
- 2 нови професии
- 350 нови умения
- Управляеми хенчове
- Лицева анимация на героите

МИНУСИ

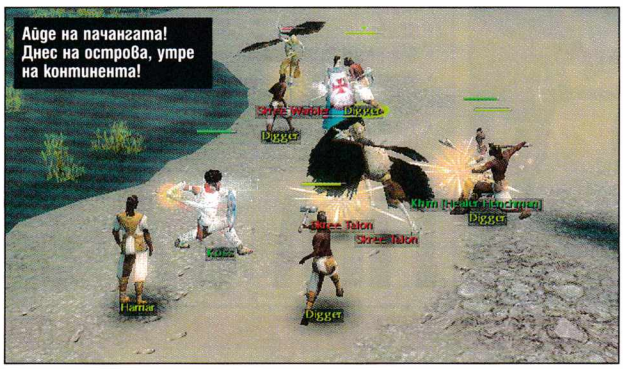
- Старата схема "Стартов остров + мейнленд"
- Преповтарящи се като функция умения
- Парагонът е малко нежен и префинен, с чупещи се китки
- Леко утежнена графика

Ето го и един новите герои, барабар с новите си умения...


Бла-бла-бла... Досадните уроци по Guild Wars пак са факт


Макар и да съм мавър, може да разчитате на мен! Искам да кажа на нас!

Новите територии не са малки, но не са и много по-големи от Cantha


Айде на пачангата! Днес на острова, утре на континента!

Който не се млати, няма да яде

липса на ритуалист. Проблемът на това дърво е, че е силно мана intensive. Т.е. с 25-те си точки енергия парагонът просто не може да го поддържа дълго време.

Именно липсата на енергия донякъде ограничава вторичните професии за парагона. Прави добра комбина с Ritualist или Mesmer, ако искате да е с поддържаща роля, заради уменията им за увеличаване и крадене на мана. Воинът също е добър избор заради офанзивните умения.

Теоретично, за да си дервиш, трябва

да си мюсюлманин и монах едновременно

За щастие в новата част на GW тези ограничения са отпаднали и е необходимо само да направите този клас герои. Обяснението от авторите на играта е, че те са "свещени воини с коси в ръце". Нещо средно между паладина от Диабло и човека с косачката на Стивън Кинг. Като клас герои те са близки до воина, гореспоменатия паладин, но са поомешани и с монаха и елементалиста. Определено също не могат да се класифицират като primary class, но се доближават до перфектния сътортер.

Героите от този тип могат да ползват само коси, което от една страна е малко затворено като избор, но предимството им е, че тези оръжия има доста по-дълъг обхват на поражение и способността да поразяват по двама опоненти с един замах. Освен това те имат възможност да се превръщат временно във всеки един от петте богове на Тирия (Balthazar, Dwayna, Grenth, Lyssa и Melandru) и да ползват съответните елитни форми, които имат умението на определения бог. Те водят и до промяна на външния вид, изискват малко енергия и бързо се ричарджват, но деактивират останалите умения за минута-две. Другата подробност е, че когато формата свърши, следва тежко интеруптване, което не може да бъде пресечено дори и с Mantra of Resolve или Glyph of Concentration.

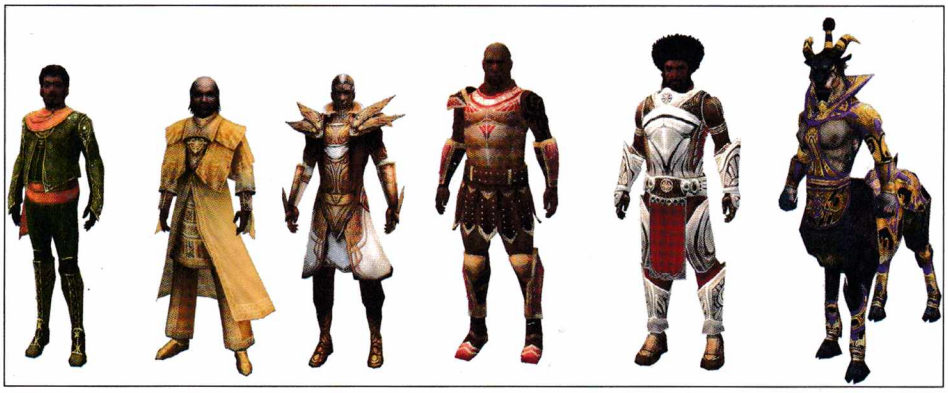
Атрибутите на дервиша са разделени на Mysticism (което и е праймъри) – дава ви едно кръв за всеки ранг и едно енергия за всеки три ранга, сложени тук. В подчинените му скилове влизат двадесет и едно умения, свързани с енчантване и лекуване. Следващото, Scythe Mastery, е с единствената цел за повишаване на щетите, които нанасяте, и увеличаването на шанса за критичен удар. Подопечните му скилове са петнадесет на брой. Следващите два нямат директен ефект, а повишават силата на останалите умения. Wind Prayers дава сила на уменията с оръжие и ледените атаки, а Earth Prayers подсилва защитите и атаките с earth вреди. Към първата има двадесет скила, а към втората са "само" шестнадесет.

Като втора професия, този нов клас лесно ще се комбинира с всички останали герои, но особено добри се очертават тези с месмер и монк. Другото, което определено прави впечатление, е, че дервишът като че ли ще бъде най-добрият соло-фарм клас, правен досега в Guild Wars. Неговите умения, с комбинация с Live Vicariously или Vigorous Spirit, теоретично го правят перфектният персонаж за самостоятелни изпълнения.

Но както знаем, идеята на превю ивентите е точно това – да се види кой герой как работи, колко струва и ако се наложи, да се подобри или просто да се шлифова, за да е напълно готов за датата 27 октомври 2006-та, когато играта ще се появи по рафтовете в магазините.

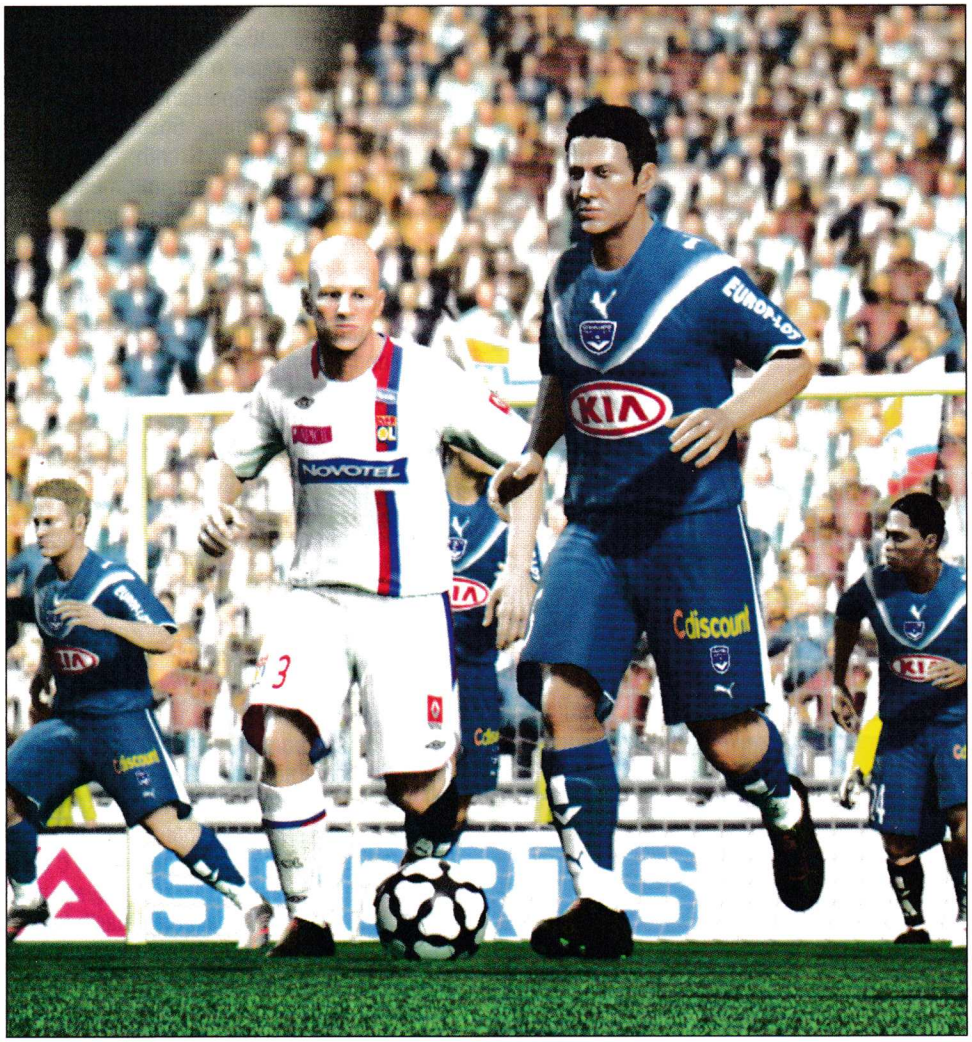
Георги Панайотов & Пеню Дачев

P.S. Don't fcuk with da fcukers! :D



ПОВЕЧЕ КОНТРОЛ

Едно от най-сериозните нововъведения са т.нар. герои. Това са си реално хенчове, които можете да екипирате, да определяте билда им и директно да ги контролирате на бойното поле, указвайки им waypoints или кой кое умение кога да използва. Това дава допълнителен контрол при соло игра и идеята да се постигне Masters Re-ward при изпълнение на мисия с NPC-та вече не изглежда толкова далечна. Наистина трябва известно време, докато свикнете да ги управлявате максимално ефективно, но веднъж след като го постигнете, ще получите добри резултати, невъзможни за обикновените хенчове.



СТАДИОНИТЕ

- **AOL Arena**, Германия
- **Allianz Arena**, Германия
- **Amsterdam Arena**, Холандия
- **Anfield**, Англия
- **Ataturk**, Турция
- **BayArena**, Германия
- **Calderen**, Испания
- **Camp Nou**, Испания
- **Constant Vanden Stock**, Белгия
- **Daegu Sports Complex**, Република Корея
- **Emirates Stadium**, Англия
- **Estadio Azteca**, Мексико
- **Estadio da Luz**, Португалия
- **Estadio do Bessa**, Португалия
- **Estadio do Drageo**, Португалия
- **Estadio Jose Alvalade**, Португалия
- **Felix Bollaert**, Франция
- **Mestalla**, Испания
- **Millennium Stadium**, Уелс
- **Old Trafford**, Англия
- **Olympiastadion**, Германия
- **Parc des Princes**, Франция
- **San Siro**, Италия
- **Santiago Bernabeu**, Испания
- **Seoul Sang-Am**, Южна Корея
- **St James' Park**, Англия
- **Stade de Gerland**, Франция
- **Stadio delle Alpi**, Италия
- **Stadio Olimpico**, Италия
- **Stade Velodrome**, Франция
- **Stamford Bridge**, Англия
- **Westfalenstadion**, Германия
- **Veltins Arena**, Германия
- **Wembley Stadium**, Англия

PC
XBox
PS2
GBA

FIFA 07

Спортна симулация | издател: **EA Sports** | **www.fifa07.com** | хардуер: **1.3 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

ШАМПИОНАТИТЕ

- Австрийска Бундеслига
- Белгийска Юпитер лига
- Бразилски шампионат
- Датска лига 2
- Английска Висша лига
- Английски лиги, първа и втора
- Френски лиги, първа и втора
- Немска Бундеслига, едно и две
- Холандска първа дивизия
- Италианска, серия А и Б
- Корейска К-лига
- Американска висша лига
- Мексиканска първа дивизия
- Норвежка първа лига
- Полска екстра-клас лига
- Португалска лига
- Шотландска висша лига
- Испанска, първа и втора лига
- Шведска лига

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Реален или аркаден футбол? Това е въпросът...

FIFA 07 определено беше в списъка ми с най-чакани игри за есенно-зимния сезон. След изминалото световно по футбол и усърдните тренировки над FIFA World Cup 2006, обещанията на EA за невероятни промени в следващата серия на играта бяха неустоимо изкушение. EA твърдяха, че FIFA 07 ще е най-невероятната, най-реалистичната, най-зарибяващата и най-красивата фифа от всички. Дали това е така? Дали футболната серия на канадския клон на Electronic Arts не е поредният cash cow?

Истината е точно по средата

След като дълги години единствената истинска футболна симулация за PC беше FIFA-та, естествено бе конкуренцията да се активизира и да предложи алтернативи на жадните за емоции PC геймъри. Така се роди Pro Evolution Soccer за PC, който, често казано, не беше реална конкуренция на продукта на спортния монополист EA. Въпреки надеждите за повече успех, чрез опитите той да бъде пуснат под името Winning Eleven, се оказа, че FIFA просто е играта, която е в сърцата на фенове. Въпреки това, EA са готови за промени. Какво се оказа? Оказа се, че разработчиците на фифата са решили да опитат нещо интересно. След големия натиск на конкуренцията (според мен недостатъчно голям) от EA предложиха на фенове си по малко от уж добрите идеи, които могат да се срещнат в останалите футболни игри.

Какво се случва при FIFA 07?

Ще започна с това, че вече традиционният мениджър режим присъства и тук. Идеята, поне според мен, е много абстрактна, при положение, че има редица добри футболни мениджъри, пред които мениджър режимът на фифата изглежда комичен. Друго нещо, за което EA са се вдъхновявали от Winning Eleven (PES), е начинът на изпълнение на корнери и преки свободни удари. Вече няма да виждате нищо пред себе си, освен гърба на вашия футболист. Нямате стрелка за посока подобно на по-стари игри от серията. Единственото нещо, което се поддава на адекватна корекция, е силата на удара. За мен това е абсолютно неприемлив метод за изпълнение на статични положения, най-малкото защото в тази ситуация контролът над защитата е адски усложнен. Но дали защитата има значение?

Ако заговорим за обещанията за мегареализъм, невероятно истинска топка и т.н., ще трябва да споменем редица негативи. Стремежът на EA да създадат реална топка датира от много години, като всеки път авторите твърдят, че са много близо до истината. Аз смятам, че това не е така. Във FIFA 07 можете да станете свидетели на странни ситуации, които определено отдалечават контрола на топката от автентичността. Да речем, че Уейн Руни държи топката, а вие (в защита) тичате до него. Когато изравните скоростите и вече виждате как той повежда дълго топката, съвсем логично е да я заберете и да отбиете в ляво или дясно.

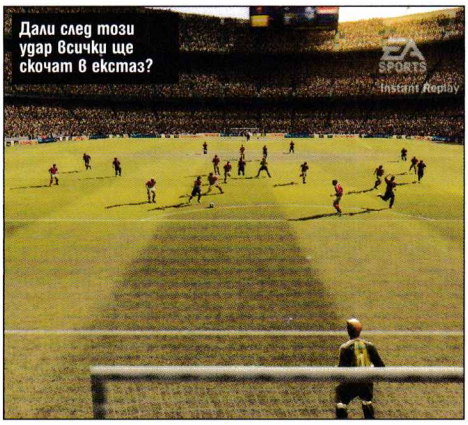
Опасност в края на първото полувреме

Техническо изпълнение, което може да върне Барселона в мача

Защитата ще изяде Нуно Гомес, ако той овладее тази топка

НОВИЯТ БЕСТСЕЛЪР ОТ РУСИЯ
СУМРАЧЕН ПАТРУЛ
СЕРГЕЙ ЛУКЯНЕНКО
www.infodar.com

Роналдиньо се подготвя за пряк свободен удар. Типично в негов стил :)


Дали след този удар всички ще скочат в екстаз?

Роналдиньо е благодарен на сънародника си Силвиньо за асистенцията

Да ама не... В новата FIFA 07 подобни опити са обречени, защото поведението на защитата е леко необяснимо. Имайте предвид, че докато в солов режим на игра играчите стоят по-скоро адекватно, то в мрежа, срещу истински противници, нещата не са много розови. Ако само дебнете атакуващия футболист, без да му влизате, то никой от вашите съотборници няма да се опита да спре атаката. Още по-интересно е, когато в атака изпуснете да вкарате гол с някой нападател и той увисне близо да някоя от гредите. Не един и два пъти ми се случваше този играч да става неизползваем (не може да бъде дори преместен), да увисва в засада и да трябва да се примирявам с несправедливостта на играта.

След като се оказа, че защитата във FIFA 07 е гола вода (с малки изключения в соловата игра), е време да кажа и две-три добри думи за борбата за първа топка. Този аспект на геймката е наистина оправен, като тази година ставаме свидетели на

най-реалната борба за коженото кълбо

Противниковите състезатели се мъчат да ви избутат, вие трябва да се опитвате да се борите с тях и когато топката се доближи до вас, трябва да решите дали да я свалите на земята, дали да набиете глава и т.н. Интересно е, но понякога много ниски футболисти успяват да отмъкнат първа топка от гиганти като Тюрам например. Ще оставя такъв тип странности без коментар.

Ако говорим за вратаря, тази година бутона W върши перфектна работа. Когато го задържите, вашият страж ще се опита да излезе максимално напред в опита си да спре удар към вратата. Ако пък току-що е отбил тежка бомба и е паднал на земята и започнете да помпате W, той ще се изправи доста по-бързо от нормалното.

Дузпите във FIFA 07 обаче са поредното разочарование. Вече няма да имате оптимален удар, както в предишната част на серията, а ще нацелвате силата и посоката по интуиция. Този стил на изпълнение на наказателни удари е заимстван директно от конкуренцията, като целта на този ход, поне за мен, не е много ясна.

Подозирам, че си спомняте, че ЕА обещаваха да добавят бутон за триково изпълнение в новата част на играта. Е, направили са го, но самите трикови изпълнения са доста "консервативни". Очаквах, че с този клавиш ще могат да се правят адски атрактивни номера, но се оказа, че той има функцията на старите финтове. Ако някой защитник ви е скочил на шпагат, можете да го прескочите с триковия бутон, можете да избегнете и технично навлизащ вратар, но това е всичко. Няма и помен от така рекламираните суператрактивни номера.

Сред новодобавените опции трябва да спомена Man Marking-а (персонална защита). С нея можете да накарате до 4 ваши футболисти да пазят персонално 4 противникови. Тази възможност беше направо задължителна при предишните игри от серията, странно защо се появява чак сега.

Вярно е, че графиката на Fifa 2007 е адски добра. Истина е, че лицата, имената, екипите, стадионите и т.н. са реални. Истина е, че агитките на отборите вече са озвучени направо невероятно. Вярно е, че играчите се движат по-реалистично. Но все пак, нека помислим дали имаме нужда от един хубав акраден футбол или от мегареалистична симулация. Дали претенцията за прекален реализъм не води до главоболия? Защото ако FIFA 07 беше толкова реалистична, никога нямаше да може да се вкарват адски нереалистични голове (а повярвайте ми това е лесна задача). Никога мачовете между равностойни реални противници нямаше да завършват 8:7 при десетминутен мач...

Длъжен съм да спомена и факта, че сред стотиците лицензирани отбори и лиги отсъстват българските.

Общо взето в момента ЕА рискуват, подведени от конкуренцията, да смъкнат нивото на футболната си серия FIFA. В стремежа си да изпълнят перфектната спортна симулация, те пропускат доста неща и въпреки, че играта претендира за мегаистинност, в очите се набиват много нереалистични изпълнения. В крайна сметка не става ясно: играем реален футбол или аркаден футбол? Когато ЕА си дадат отговор на този въпрос, вероятно чак тогава може би ще получим съвършената футболна симулация.

Орлин Широв

Докато мача зарежда, можете да се запознаете с различните видове удари

Във FIFA07 има цялата полска лига, но нито един български отбор...

PC DVD-ROM

PLAYSTATION 2

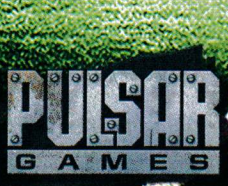
SONY PSP

GAMEBOY ADVANCED

ОФИЦИАЛНО ЛИЦЕНЗИРАН FIFA ПРОДУКТ

FIFA 07

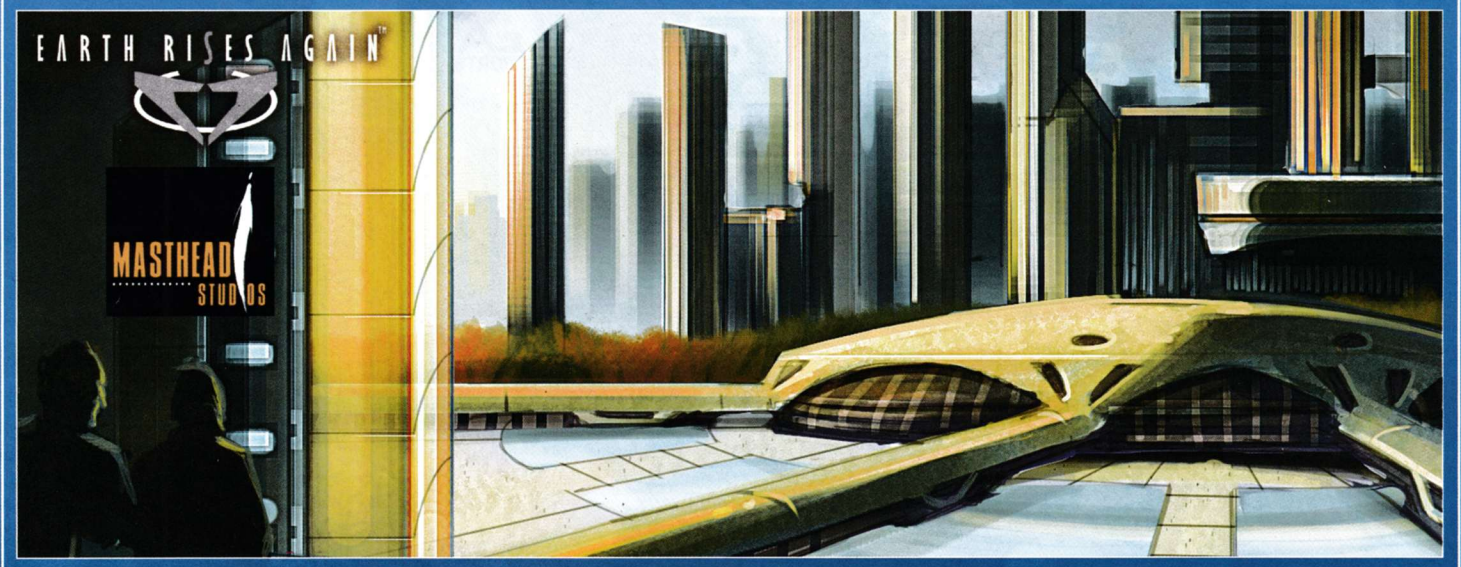
БИТКАТА ЗА КУПАТА ЗАПОЧНА. ВКЛЮЧИ СЕ И ТИ.



www.pulsar.bg

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ:
СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11 | УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 71 74 | ХИПЕРМАРКЕТ НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 54
ХИПЕРМАРКЕТ НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 58 | БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 868 45 80
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС SKYCITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 28 16
ВАРНА УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS и логото на EA SPORTS са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. Официален лицензиран продукт на FIFA. FIFA LOGO © 1977 TM. Произведено под лиценза на Electronic Arts Inc. Имената на играчите и прилика са използвани с лиценз от The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", националните отбори, клубове, и/или първенства. Направено в ЕС. Всички спонсорирани продукти, имена на компании, имена на марки, търговски марки и знаци са собственост на съответните им притежатели. EA SPORTS™ е марка на Electronic Arts™.



MMORPG от най-младото българско геймстудио Masthead*

ERA – made in Bulgaria

Геймдивелъпмънтът в България определено е сред горещите теми през изминалите летни месеци. Все по-често започна да се говори за международни студия, отварящи офиси в родината ни, както и за родни геймразработчици, работещи над нови заглавия. Все пак, с риск да се повторя, ще ви припомня, че трудът в България е доста по-евтин, отколкото в Западна Европа и САЩ. Това, в комбинация с не по-малко способните ни програмисти и художници, превръща нашата страна в перфектно място за големите геймдивелъпъри.

Както знаете, повечето български игри просто се "произвеждат" у нас. За тях отговарят чужди разпространители, като в повечето случаи, дори студията разработват продуктите си единствено според желанията на западноевропейските бизнес гиганти. Това се прави не само в родината ни, разбира се. По-малките компании все повече започват да стават зависими от разпространителите, просто защото добрата дистрибуция и реклама е ключ номер едно към популяризирането на продуктите, и разбира се, извличането на максимум печалба от единична игра.

След това аналитично въведение е време да ви запозная с най-новите български геймразработчици Masthead Studios. Фирмата официално отваря врати през 2005 година, като идеята за играта, върху която те работят сега, се е формирала някъде през лятото на 2004 година. Тогава шепа ентусиасти решават, че техните мечти трябва да се сбъднат и след като на хоризонта се появяват инвеститори, които решават да им се доверят, те започват работа по проекта си.

ERA – Earth Rises Again

Запомнете това име! Така се казва най-новата българска игра, разработвана от ентусиастите от Masthead Studios. Веднага бързам да ви издам жанра на геймката – MMORPG! Не си мислете обаче, че момчетата работят над клонинг на WoW или Guild Wars. ERA има своя собствена уникална концепция, която звучи доста зарибяващо.

Историята се случва в далечното бъдеще, когато от познатата нам земя е останало много малко. Археолозите на бъдещето се натъкват на разкопки, които само напомнят на обитатели на планетата, че ние сме съществували. Актуални са технологиите, които засега са нереализирани мечти на учените от нашето съвремие – нанотехнологии, клониране и т.н.. Новата Система, която управлява жителите на Земята, е доста тоталитарна, като успява да контролира населението по много дипломатичен начин. Покрай добре разпределените роли и блага, повечето жители на новата Земя изобщо не подозират, че участват в своеобразен Big Brother. Те са свободни... но не съвсем. Романтиката и спокойствието на сегашния свят отдавна са забравени и хората живеят в мегаполиси. Огромни градове-държави са се настанили на местата на предишните държави и светът изобщо не прилича на това, което е. Нито географски, нито политически.

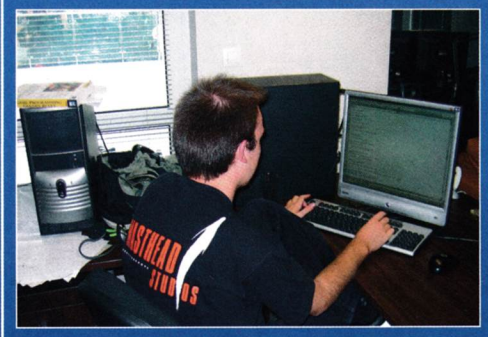
Когато започнете да играете ERA, няма да ви се налага да избирате класове, гилдии и т.н. В самото начало всеки играч ще стартира по стандартен начин, но в процеса на геймплея, ще се развива според неговите лични желания. Това е възможно благодарение на невероятната ролева система, която, между другото, е дело на български мислители. В нея характеристиките на героите се оформят благодарение на множество способности (skill-ове), от които играчите сами избират кои са най-подходящи за техния герой. Това е сигурна гаранция, че "най-добър" клас герои в ERA няма да има. За разлика от геймки, в които, ако искате да играете боец, трябва да развивате героя си по строго определен начин, за да получите най-добър резултат, тук няма да има такива неща.

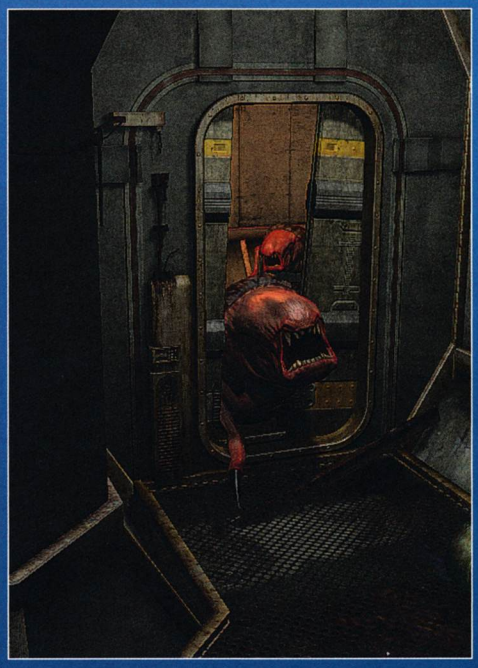
Другата много добра идея в ERA е концепцията за

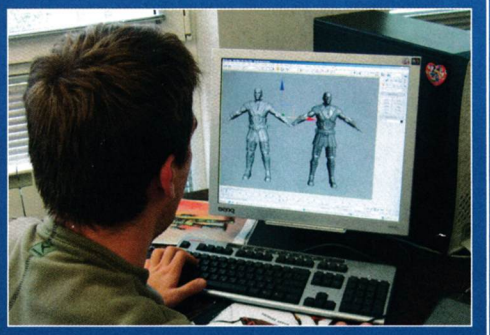
самоорганизиращите се играчи

В това MMORPG няма да ви се налага да заемате страната на предварително определени фракции. След дадено ниво на опит всеки играч ще може да сформира обединение, което да събира играчите по определен признак. Идеята на всяка фракция ще се определя единствено и само от играчите в нея, а не от модераторите. Така например да речем, че аз съм си направил героиня, която е доста хитра и иска да се опълчи срещу обединението на група силови персонажи. Моята цел е да събера всички подходящи за мен съюзници и след като определя критериите за включване в моя съюз, вече мога да наби-

* Masthead – връх на мачта (англ.)







рам съмишленици (жени, които са избрали магически способности, хитри са, могат с измама да побеждават противниците и т.н.). Разбира се, така формираните се обединения ще могат да влизат във война помежду си, да се съюзяват, да изпълняват групови куестове и т.н.

Освен нивото на опит всеки играч ще има и показател, наречен level of contribution (ниво на принос). Той ще определя доколко вашият персонаж допринася за света и Системата. Ако убивате други играчи без причина или създавате безредици, то със сигурност вашето ниво на принос ще е доста ниско. Трябва да имате предвид, че определени куестове ще са на разположение само на играчи с по-висок level of contribution.

Както вече сигурно се досещате, ERA ще бъде PVP игра, където всеки играч ще може да влиза в абсолютно

свободни интеракции с останалите

Това означава, че без проблеми ще можете да убивате други играещи, но не и без това да се отрази на вашата репутация. Ако се изкушите и посегнете на невинен гражданин например (или играч от по-нисък левъл), моментално ще бъдете обявен за издирване от контролните органи на Системата. Ако пък това се превърне във ваше ежедневие, за главата ви ще бъде обявена награда и другите геймъри в онлайн света на ERA ще започнат да проявяват солидна доза агресивен интерес към вас.

По отношение на арсенала, който ще бъде на лице в ERA, Masthead Studios са подготвили много голямо разнообразие от далекобойни и меле оръжия. Естествено, след като действието се развива в бъдещето, повечето оръжия ще бъдат футуристични бластероподобни пушкала. Бойната система ще бъде доста динамична и няма да ви се налага да ставате част от поредния click fest а ла MU Online например.

Битките ще се водят интелигентно, като повече подробности от този аспект на играта, ще бъдат обявени съвсем скоро. Длъжен съм да спомена, че в ERA няма да има само милитаристични персонажи. Много интересна част от новия свят ще представляват магьосниците, за които все още от Masthead не бързат да разпространяват подробности.

За техническата страна в ERA също е помислено доста добре. Masthead Studios разработват собствен графичен енджин, който изглежда много добре. Всичко в геймката ще е изцяло 3D, като артът и стилът на персонажите и света изглеждат неповторимо. С очите си се убедих, в качеството на работата на художниците от Masthead, които според моето скромно мнение са

сред най-добрите в бранша у нас

ERA ще има и свой собствен саундтрак, за който се грижи български композитор. Общо взето екипът на Masthead е съставен от млади професионалисти с много потенциал и хъс за работа. Всички те – от директора на студиото, до дизайнерите, програмистите и художниците са изцяло отдадени на ERA и влагат целия си творчески потенциал в играта. Ако всичко върви по план, плодът на техния продукт трябва да се роди края на 2008 година.

Относно въпроса за разпространение на ERA Masthead имат добро решение. Те най-вероятно ще последват примера на гиганта SONY и ще пуснат ERA за свободен даунлоуд. За да можете да играете на официалните сървъри обаче, ще трябва да заплащате месечна такса. За повече информация по темата, посетете www.mastheadstudios.net.

Орлин Широв

КНИЖАРНИЦИ ЛЕКСИКО

Спестете 15% при поръчка от интернет

www.lecsiko.com

2142-ра година. Човечеството е изправено пред непреодолимо предизвикателство. Справедливият гняв на всемогъщата природа най-накрая се стовари отгоре му. Нехайното отношение на хората към заобикалящия ги свят доведе Земята до невиждани катаклизми. Настъпи глобално застудяване. Температурите рязко се понижиха. Ледена обвивка скова огромни територии. Единствените годни за живот области около екватора започнаха да се броят на пръсти. Плодородните земи и водоизточниците значително намаляха. Навсякъде се възцари паника. Тези, които не намериха смъртта си вследствие на недохранване или пък бяха покосени от плъзналите болести, се принудиха да се преселят на юг.

Нещо повече от битка – борба за оцеляване

PC
XBox
PS2
GBA

Battlefield 2142

FPS | издател: **Electronic Arts** | **www.battlefield.ea.com** | хардуер: **1.7 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Естествено, човешкият род за пореден път прояви своята първична природа и вместо да се опита да излезе от тежката ситуация с дружни усилия, се раздели. Сформираха се две враждуващи фракции – Европейският съюз (EU), в който попаднаха голяма част от европейските държави и това, което е останало от САЩ, и Конгломератът на руските и азиатски сили (PAC). Сблъсъкът между двата могъщи военни съюза е невиждан. Конфликтът е по-кръвожаден от всякога, тъй като в основата му не стои жажда за пари и власт, а нещо много по-силно – инстинктът за самосъхранение. На Земята не остана място за всички ни...

EU vs. PAC

На коя страна ще застанете, си е лично ваша работа. Всъщност този избор до голяма степен е незначителен, защото фракциите са доста сходни. Всяка от тях разполага с по четири класа герои – щурмова пехота, разузнавачи, инженери и поддържащи части. Броят им спрямо Battlefield 2 е редуциран, но за това си има конкретна причина, за която ще стане въпрос след малко. От бойното поле на бъдещето са изхвърлени нещастните медици. За сметка на това обаче във въоръжението на пехотата, при добро желание, може да се добави дефибрилатор, който съживява критично ранени бойни другари. Освен това щурмоваците, стига да са на кеф, разхвърлят по земята медицински пакети. За да възстановите загубените хелт точки, трябва просто да се доближите до въргалящите се аптечки. Подоб-

ПЛЮСОВЕ

- Маниакално интензивният режим Titan.
- Новите оръжия, превозни средства, бойни умения и предмети.
- Обширната система, която ни дава поетапен достъп до редица оръжия, умения и предмети и позволява плавното развитие на героя и изучаването на детайлите в дълбочина.

МИНУСИ

- Ужасно дългото време за зареждане.
- Застаряваща графична платформа.
- Наличието на реклами уж "за наше добро".

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Ракета, запътила се право към вражеския "Титан"

С това май само го гъделичкам

Аптечка. После ще си я прибере в джоба...

Изглед от тръбуха на двукракото чудовище

Инженерът не си поплюва

но е и положението със снабдяването с муниции. Когато привършите запасите си, повикайте най-близкия до вас войник от поддържащото подразделени и той небрежарски ще изпусне кутия с патрони (тия неща са си тежички, не знам как пичовете успяват да носят по много).

Една от основните характеристики на Battlefield 2, присъствието на командир, е пренесена буквално на футуристичното бойно поле. Естествено играчът, който се нагърби с тази "длъжност", ще разполага с някои специални умения. Иначе къде му е келепирът? Шефът на отряда получава глобален поглед върху бойното поле, възможност да "повика" масирана орбитална атака, да вижда противниковите ходове и т.н.

В името на разнообразието пък всеки от четирите класа може да поеме по два различни пътя на развитие. Дали ще направите от разузнавача си перфектен снайперист или ще предпочетете да специализира в проникването и взривяването на противникови обекти, зависи единствено от вас.

Титанично ново

Макар и доста да напомня на двойката, Battlefield 2142 все пак може да се похвали с едно наистина свежо попълнение в лицето на подобаващо озаглавения режим Titan. Това е първият напълно нов стил на игра, който намира своето място в поредицата от самото ѝ създаване досега. Както знаете, в Conquest целта е да превземете колкото се може повече контролни точки и същевременно да направите така, че противниковите цифрово изразени активи, да се стопят преди вашите. Новият мод внася наистина съществени промени като заменя контролните точки с ракетни силози и съвсем заличава присъствието на намаляващите "билети". Любопитно е да се отбележи, че преди около две години се говореше, че при създаването на Onslaught режима в Unreal Tournament 2004 Epic Games са грабили с пълни шепи от Battlefield. Е, сега е точно обратното - DICE са откраднали туй-онуй от Unreal-ския Assault. Фактите са си факти.

Летящите крепости

Нека обаче се абстрахираме от това незначително отклонение и продължим с разяснението на новия режим. Основната цел в Titan е да унищожите противниковата летяща крепост и съответно да попречите на враговете да бутнат вашата. Тези огромни кораби са проектирани с идеята да пренасят голям брой хора, провизии и техника и разбира се, са въоръже-

Упс, май само го ядосах...

Прецизна стрелба

Виждаш ли нещо, а, кажи де!?

Фейс ту фейс

Спокойно момчета, прикривам ви!

ни до зъби. Освен това разполагат с енергиен щит, чието деактивиране си е същинско предизвикателство. Възможно е да унищожите магнитното поле с много, ама много бой по него, но определено по-интелигентният начин е да установите контрол над разпръснатите по картата ракетни силози, които впоследствие ще се погрижат за всичко. След като успеете да се отървете от предпазната обвивка, трябва да се промъкнете в летящата крепост, да откриете ядрените реактори и да ги взривите.

Ако не сте особено очаровани от този вариант, можете да продължите с ракетния обстрел, който също ще ви донесе победа, стига да не се притеснявате от факта, че може да остареете междувременно.

Футуристично, ама не съвсем

Въпреки че действията се развиват в бъдещето, дизайнерите от DICE не са рискували със скандални футуристични изгъзици. Светът през 2142-ра година, погледнат през очите на дивелъпърите, е изключително близък до нашия. Превозните средства и оръжията изглеждат като съвременните. Просто са леко модифицирани. Ще скачате в бой с щурмова пушка, снайпер, лека картечница и ракетомет. Това са основните пуцала.

За да се доберете до останалите четиридесет оръжия и части от екипировка обаче, ще трябва да се преборите с отключващата система. И чак когато стигнете до по-мощните средства за убиване, ще усетите същинската разлика между Battlefield 2 и Battlefield 2142. Присъствието на EMP гранати, чрез които ще изкарвате от строя цели превозни средства, на специален камуфлаж, който ви прави практически невидими, докато се въздържате от стрелба, и на други особено полезни смъртоносни джаджи определено освежава поизносения батълфийлсдки геймплей.

От друга страна обаче цялото това "отключване" означава, че всеки новак ще бъде до известна степен ощетен от факта, че "старите вълци" ще разполагат с по-модерно въоръжение от него. DICE естествено са намерили решение, макар и частично, дори на този проблем. В началото ще получавате достъп до новите оръжия и екипировка значително по-лесно.

Всичко хубаво си има край

Не мога да не споделя с вас, макар и на прага на заключителните думи, че играта разполага с уникално добро музикално оформление и саунд ефекти. Бих ви посъветвал да обърнете специално внимание на звука, който издават бързоскоростните джипки, когато ги сръчкате из пресечените местности. Разбира се и другите ефекти са на космическо ниво, но конкретно този ми направи невъобразимо силно впечатление.

И така, въпреки своите недостатъци Battlefield 2142 е едно от малкото сполучливи заглавия, излизали през последните месеци. За мое огромно съжаление обаче поредицата е на предела на възможностите си и в най-близко бъдеще ще бъде категорично изчерпана, освен ако производителите не направят генерални концептуални промени. Може би е време за нещо напълно ново? Нещо, което да не носи марката Battlefield? Но уви, едва ли. Доколкото познавам EA, на тях не им пречи да пускат ежегодно еднотипни заглавия с минимални нововъведения. Едно от тях започва с F, сещате ли се?

Асен Георгиев

РЕКЛАМАТА СЛЕД 150 ГОДИНИ

Преди официалното излизане на Battlefield 2142 EA ни предупредиха, че щем-не щем ще трябва да се "наслаждаваме" на техните динамични онлайн реклами. Сякаш тези по телевизията са ни малко. Това е една от първите игри (о, да, ще има още!), която включва подобни щуротии. Мотивацията за тяхната поява е, че така щяло да бъде "по-реалистично". Нима? Кое му е реалистичното в случая? Да гледаш съвременни реклами в игра, чието действие се развива след повече от сто години?

Още с появата на Battlefield 2142 някои хора започнаха да наричат вплетената в геймплея технология spyware. От EA обаче побързаха да пояснят, че рекламният софтуер няма достъп до файлове, които не са пряко свързани с въпросния мултиплейър шутър. Той не снема никаква лична информация, кукита, детайли за вашия акаунт, а още по-малко - за страниците, които вече сте посещавали. Тъй като целта на EA е рекламите в Battlefield 2142 да са регионални, геймката се нуждае от вашия IP адрес, единствено за да определи областта/държавата, в която живеете и по този начин да ви пробута точно онова, от което си мислите, че се нуждаете, но все още не го знаете.

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД
ВИЖ НА ПОСЛЕДНАТА СТРАНИЦА

PC
XBox
PS2
GBA

Warhammer 40 000: Dawn Of War – Dark Crusade

RTS | издател: THQ | http://www.dow-darkcrusade.com | хардуер: 2 GHz, 512 MB RAM | мултиплейър: Yes/No | DVD: 1

Отличен експанжън, със съдържание колкото за цяла самостоятелна игра...

Когато заедно с командир О'Кайс за пръв път застанах пред картата на бойните действия, опасенията ми се потвърдиха. Битката за господство над Кронус щеше да е дълга и кървава. Орките, тези свирепи варвари, се бяха разбили в джунглите на Юг с един от своите астероиди. На югоизток пък земята бе осквернявана от стъпките на последователите на Хаоса – лунатици, готови на всичко, за да спечелят предразположението на своите тъмни, фалшиви богове. Според докладите на север пък бяха забелязани Елдар – мъдрите и доблестни воини, но все така врагове, отказващи да приемат Висшето Благо. На североизток пък се разполагаха Космическите пехотинци – горди, заблудени фанатици. Близо на Юг от техните позиции пък се намираше щабът на Имперската гвардия, гръбнака на човешката империя. Също така бяха дошли и сведения за появата на мистериозни създания, бездушни метални скелети, наречени Некрон. Всяка от тези шест групировки трябваше да бъде прекършена в името на Висшето Благо преди ние, Тау, да си възвърнем пълния контрол на планетата.

Поне нямаше нужда да завладяваме всичките 25 провинции на континента. Достатъчно бе на първо време

да унищожим щабквартирите

на нашите опоненти. Без централно командване съпротивата им щеше да е незначителна.

Командир О'Кайс вече бе съставил план. Силите ни щяха да напреднат на изток и да завладеят старинното имперско летище, което пък щеше да ни позволи да атакуваме директно ключови провинции, без да трябва преди това да сме завладели съседните на тях територии. Следващата ни цел щеше да бъде Пустошта Ерес, където според слуховете се намирал могъщ артефакт, даващ внушителната сила на притежаващите го. Успехът на цялата кампанията зависеше от това да се доберем до подобни важни ресурси преди противника.

Следвайки водачеството на О'Кайс, воините ни поеха на изток. Неочаквано първият сблъсък бе именно с Некрините. О'Кайс тъкмо съблюдаваше строежа на зданието на Убийствения Удар, което щеше да позволи производството на нашите могъщи Hammerhead оръжейни платформи, а групи Stealth Suits продължаваха да завладяват стратегически позиции в района. Тогава ги срещнахме за пръв път. Незнайно как, тези бавно тътрещи се метални изчадия и техния предводител изненадаха един от предните ни постове. Три отряда бойци на огнената каста, придружени от отряд Kroots, веднага бяха изпратени да се разправят с проблема. Некроните падаха покосени от безмилостния обстрел, само след мигове, за да се изправят пак или да бъдат заменени от други. Вълна след вълна.

Но накрая

победата бе наша

Организирайки две бойни групи от по два отряда Broadside Battle Suits, подкрепяни от Firewarriors и по един Hammarhead, О'Кайс изтласка обратно Некроните и срина скверната база, която бяха издигнали. Разбира се, за тази победа трябва да отдадем заслуженото и на нашите съюзници: всеотдайните Vespid с тяхната способност да разкриват промъкващи се врагове и смелите Kroot, които нападаха враговете в ръкопашен бой, ефективно позволявайки на основните ни сили да обстрелват противника от разстояние.

Това първо сражение само затвърди плановете на О'Кайс. Имперското летище

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	2.1Mb / 280 KB
БЪЛГАРСКИ	20Mb / 2.5 MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	4Mb / 520KB
БЪЛГАРСКИ	32Mb / 4MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

Легионите на Хаоса

Избийте всички! Бог ще разпознае своите!

Нападението е най-добрата защита

В разгара на битката

скоро бе в наши ръце, а след това покорихме и Пустошта Ерес. Сега командирът не само бе по-добре екипиран, но бе и създал малка лична гвардия. Съвсем естествено, възвръщането на Кронус продължи с атака на укреплението на силите на Хаоса, това зловонно петно, пречкащо се на пътя на Висшето Благо. След това дойде и редът на Некроните.

Напредъкът на О'Кайс бе стремителен, но до нас достигаха и тревожни доклади за бойните действия на другите фракции. Вярно, Имперската гвардия само се бе окопала в двете провинции, които контролираше, но пък Космическите пехотинци бяха успели значително да изтласкат Елдар, завладявайки огромни територии на север.

Орките пък бяха плъзнали навсякъде по южното крайбрежие и сега правиха опити да превземат някои от нашите територии. Наистина, дотук силите на Тау печелиха всички битки, но войната едва започваше. Верният път обаче е само един – никой няма да се противопостави на Висшето Благо!

По подобен начин протича кампанията на Dark Crusade, току-що излязлото разширение за Down of War. Но тук дефакто имаме колкото експанжън, толкова и самостоятелна игра. С добавянето на Tau и Necron към вече доста експлозивната смес от Space Marines, Eldar, Orks, Chaos и Imperial Guard, сега вече може да избирате между седем от расите на бруталната Warhammer 40k вселена.

Кампанията в Dark Crusade

се води на две нива: походово маневриране по карта на Кронус, където се редуват всички раси, и жестоки RTS битки за отделните територии. Героят ви, който при достатъчно заслуги може да бъде накичен със специална екипировка, даваща му нови умения и вдигаща статистиките му, е основен предводител на вашите армии.

Макар агресията да е печелившата стратегия, няма винаги да атакувате, а ще се налага и да се разполагате, за да защитавате по-добре териториите си от нападенията на другите герои. В зависимост от завладените провинции, всеки ход печелите планетарни ресурси, които отиват или за подобряване на защитните ви позиции, или за съставянето на лична гвардия, която предвождате в началото на всяка мисия.

Тази гвардия ще ви е жизнено необходима, особено при атаките на вражески укрепления, където врагът винаги има добре изградена база и още от началото започва със солидни опити да ви смачка, преди да си поемете дъх.

RTS частта на играта продължава да ползва същия адски динамичен модел, възнаграждаващ агресивните, контролиращи територия играчи. Некроните са донякъде изключение, поради уникалния си икономически модел. За строеж на сгради и войска те разчитат само на един ресурс – енергията, произвеждана от генератори. Останалите раси тежко зависят за requisition от завладяването на ключови позиции, докато за Некроните те действат само като бонус при скоростта на строене.

Ако още не сте играли DoW, то сега имате прекрасна възможност да се запознаете с една от най-добрите RTS, правени някога. За да подкарате Dark Crusade, не са ви необходими оригиналната игра и нейния първия експанжън, макар да има малка уловка. Ако ги нямате, то в мрежова игра ще можете да избирате само Тау и Некрон. А

Ако пък вече сте ветеран на поредицата, пригответе се за изненади, защото има някои доста сериозни промени в баланса, които, освен че са сериозно подобрение, ще ви накарат да изхвърлите през прозореца доста от изпитание в Winter Assault тактики. Повече за това обаче четете в следващия брой.

Борис Цветков

Цезар – това как ти звучи? Като древна титла в една загинала империя, съществувала толкова отдавна, че българите дори още не са си мечтали за Европа? Но аз не говоря за предстоящия брой на PC Mania от януари 2007-ма, когато ще бъдем равноправни европейци, защото българите са били в Европа и са имали свой Цезар много преди Франция, Англия и Германия да се образуват като държави. Наименованието "Цезар" идва от римския император Гай Юлий Цезар (Gaius Julisus Caesar). Пълната титла на приемника му император Октавиан Август пък е "Император Цезар Диви Филиус Август" (Imperator Caesar Divi Filius Augustus), т.е. "Достопочтен император, син на божествения Цезар". Превръщането на името "Цезар" в титла отнема около век – от смъртта на Гай Юлий Цезар през 44 г. пр. Хр. е. до 41 г., когато император Клавдий сяда на престола.

Ave, Caesar! Morituri te salutant!*

Roma locuta, causa finita – Рим каза, въпросът е приключен

PC
XBox
PS2
GBA

Caesar IV

градостроителна стратегия | издател: **Sierra** | **http://www.caesariv.com/** | хардуер: **1.5 MHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | CD:**2**

Старобългарската дума "цар" произлиза от "цсарь" и "кесар", което е не друго, а побългарено произнасяне на титлата Цезар. Традиционно с титлата "Цар" (Цезар) е наричан Симеон Велики. В надгробния надпис на чергубиля Мостич от 10 век, Симеон Велики и неговият син Петър I са наречени царе (цезари) и това е най-ранната документирана употреба на титлата в Европа. Оттогава всички български владетели се наричат царе (цезари). "Цезар" е

най-високата титла в йерархията

и на средновековните владетели от Западна Европа. Карл Велики е коронован от папа Лъв III през 800 г. като император (на немски Kaiser) на Свещената Римска империя. По-късно от неговото име се образува титлата "крал", разпространена в западните славянски езици.

Но ето че идва и вашият шанс да станете Цезар. Новата едноименна игра на Sierra е едно блестящо приключение, което ще ви отнеме много нощи. Признавам си, че ме обзема странно чувство, всеки път когато кликна върху иконката на Цезар IV на десктопа. Понякога се запитвам какво толкова ме привлича към стратегиите, посветени на античността. Безспорно спокойствието, което дават – няма напрежение, обстановката е естетическа – градинки, театри, арени, фонтанчета, библиотеки, пазари, козметични центрове и всякакви културни и спортни съоръжения, подредени в един завършен ансамбъл от улици и сгради. Няма миришещи автомобили или мръсни казани. Няма за къде да бързате. Вашата цел е единствено да сложите ред в хармоничното съществуване на поверения ви град, който ще става все по-голям и красив под мъдрото ви управление. За разлика от другите градостроителни стратегии, в Цезар винаги се е наблягало и на милитаристичната част. Повечето игри в жанра акцентират почти само на икономическото развитие. В Цезар обаче традиционно военната и стопанската дейност се преплитат и което е най-важното – се взаимодопълват.

Цезар III излезе преди цели 8 години. Вече беше крайно време новата версия да види бял свят. Защо я намирам за успешна обаче? Безспорно разработчиците са се потрудили усилено, за да ни предложат един

завършен шедьовър

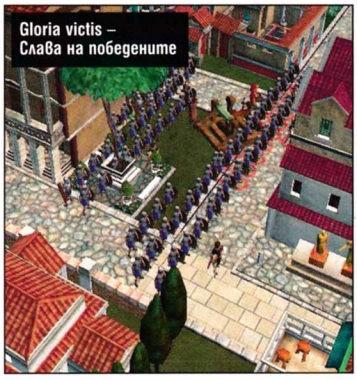
Играта запазва замисъла, геймплея и стратегията на предните версии. Пог-

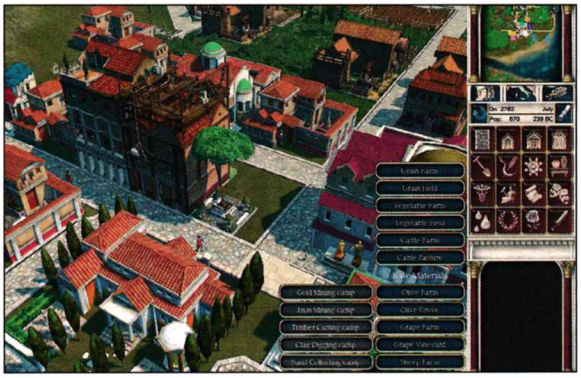
*Здравей, Цезар! Отиващите на смърт те приветстват! (Поздрав на гладиаторите към императора)

графика	
звук	
геймплей	
5.5 общо	

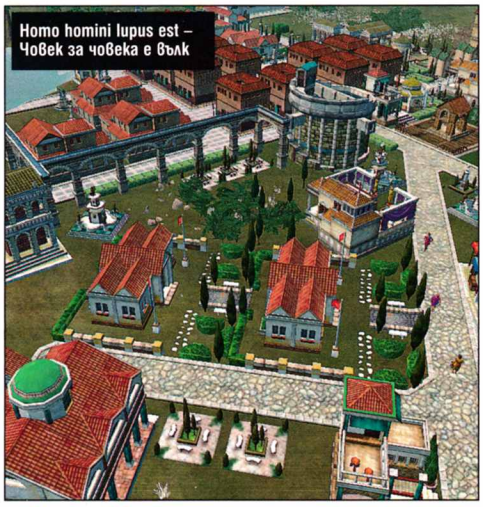
КОЙ Е ЦЕЗАР?

Гай Юлий Цезар – роден на 13 юли 100-та г. пр Хр. - умрял на 15 март 44-та г. пр. Хр. Велик римски (и на човечеството) държавник, създал данъчна и държавна стабилност. Поддържа републиканска политика, като отхвърля на два пъти опита на Марк Антоний да го направи император. Гай Юлий Цезар със своята политика става нарицателно сам по себе си, той става родоначалник на титлата Цезар, полага не малко усилия да внесе ред в данъчната система и да установи стабилност в държавата. За да намали бездомните и безработицата, изселва 80 000 жители в колониите. По–късно предлага и закон за самоуправлението на италийските градове. Прокарва постановление за строго наказание на лицата, виновни за изнудване на провинциалното население. Основната му грижа е да заздрави отношенията си с победената аристокрация и поради тази причина амнистира някои от своите бивши противници и дори им издейства различни постове. Той се отказва от демагогска политика и провежда някои мероприятия в съответствие с възгледите на оптиматите. Ето защо числото на гражданите, които имат право да получават безплатно жито, изведнъж намалява от 320 000 на 150 000 души. Основната цел, която преследва чрез система от реформи, е да се подготви сливането на Рим и на провинциите за монархия от елинистически тип. От този момент нататък Вечният град трябва да запази само значението си на средище на световна и велика сила – да се превърне в резиденция на самодържеца. В този смисъл дори се подозира, че Цезар замисля преместването на столицата в Александрия или в старата Троя.


Gloria victis – Слава на победените



Memento mori – Помни, че си смъртен


Homo homini lupus est – Човек за човека е вълк

Optimum medicamentum quies est – Спокойствието е най-доброто лекарство

леднато критически, бихме могли да кажем, че тя е просто една 3D иновация на Цезар III. Но всъщност четвъртата част допълва и усъвършенства предните със съвременна визия, подобрена атмосфера, улеснено и интуитивно меню, нови мисии и нива.

Композиторът Keith Zizza е създал приятни парчета за играта, но истината е, че те са малко, не особено експресивни и като цяло не се връзват с духа на времето. Sierra можеше да потърсят Hans Zimmer и Lisa Gerrard за музиката, защото една игра, като приходи и мащаб, доста се доближава до холивудски филм като "Гладиатор" например. Дори и с по-неизвестни композитори, Цезар IV щеше да има впечатляващ саундтрак. По тази причина с огорчение най-ниско оценявам именно музиката на заглавието.

Нека надникнем и в геймплея. Ресурсите в играта са наистина многобройни. При полезните изкопаеми това са златото, желязото, дървото, глината, пясъка и мрамора, а при селскостопанската продукция – житото, зеленчуците, месото, маслините, гроздето и вълната. Комбинацията на тези суровини и фабриките ви позволява да произвеждате стоки като дрехи, стъкло, керамика, олио, мебели, бижута, подправки, оръжия и брони. Ще ги пласирате на четири вида пазари – за храна, съдове, стоки и луксозни произведения.

Културата е представена с няколко постройки: одеум, където младите таланти могат да демонстрират своите умения, театър – едно от най-важните развлекателни места на античността, арена, където тренират гладиаторите, колизеум, където те се срещат с други обучени воини или с диви зверове. Циркът е друга територия за развлечение на вашите граждани – там те ще наблюдават състезанията с коне и каляски, ще наддават за своя фаворит и ще прославят името на великата Римска империя.

Във вашия град съществуват

четири гилдии

– актьори, гладиатори, треньори на животни и конници – които играят основна роля, за да се повиши културата на вашето селище. Трябва да построите необходимите места за подготовка на артисти и гладиатори, за да имате добро ниво на развитие и усмихнати граждани.

Както е всеизвестно, характерно за Древния Рим е изключително доброто водоснабдяване на селищата. В играта можете да направите система от кладенци и фонтани, които работят след изграждането на резервоар за вода, който пък чрез акведукт се захранва от водна помпа, която разполагате в близост до някое езеро. Редът в града се поддържа от префекти, които работят и като пожарникари, а и го отбраняват от нападащите от време на време

групи вандали

Така дори още да нямате войска, градските стражи ще бдят за спокойния сън на гражданите ви. Сред държавните постройки, разбира се, се нареждат и данъчните офиси, които по малко ще увеличават приходите ви. Когато попаднах в ниво, където по картата се жълтееше ресурсът злато, бях изключително доволен да застроя със златни мини с надеждата, че ще имам по този начин стабилна икономика. За мое огорчение се оказа, че изкопаното злато може да служи само за производството на бижута, които са необходими за развитието на къщите на вашата аристократия. Така леко натъжен схванах, че единственият начин за увеличаване на приходите са търговията и въпросните данъци и такси.

Търговията е възможна като си изберете подходящ град от световната карта, платите известна сума пари, за да изградите търговски път до него, и определите количеството стоки, които ще изнасяте или внасяте. Таксите също могат да бъдат регулирани, като се събират както от населението, така и от пазарите (с други думи разработчиците са въвели ДДС в компютърна игра). Интересно е решен въпросът със здравеопазването. Тъй като в играта често избухват епидемии, ви се предлага да строите не само клиники и болници, но и нещо много по-превантивно – бани и бръснарници.

Ще забележите, че градът се развива не на два пласта, както в повечето градостроителни стратегии, а на цели три. В повечето игри от жанра, имате два вида къщи – за работниците и за елита, от който произлизат и воините. В Цезар IV обаче ви се предоставят 3 вида жилищни сгради – бараки, къщи и вили. В първите

Bonum initium est dimidium facti – Доброто начало е половината от работата

Nihil lacrima citius arescit – Нищо не съхне по-бързо от сълза

O tempora! O mores! – О, времена! О, нрави!

живеят най-нископлатените ви работници, така нареченият плебс.

Ако обаче вдигнете само от най-евтините жилища, а не постоите домове и за граждани, доста от дейностите в града ви няма да могат да функционират, защото в домовете живеят примерно хидроинженерите, без които няма да може да имате водоснабдяване, артистите, лекарите и интелигенцията въобще. Във вилите пък се шири елитът. Те трябва и да бъдат добре декорирани.

Тук дойде и моето малко разочарование. Дори в играта Zeus, излязла преди 5 години, градинките, статуите, парковете, паметниците и всички други средства за разкрасяване на обстановката в града ви, бяха значително повече и по-красиво нарисувани. В Цезар няма булеварди – за да направите голям път, просто трябва да изтеглите два малки успоредно един до друг. Това обаче не повишава нивото на естетическото изискване за района.

Животът в града е динамичен – всеки човек, има своя задача. Човечетата се движат по улиците, жените купуват храна и дрехи, патрулират префекти, инженери оглеждат сградите за пукнатини и нередности, работници носят жито, бижута, туники, съдове, мебели към пазарите – не могат да се изброят всички дейности, които можете да наблюдавате. Когато се запитате "Тоя па накъде е тръгнàл", просто трябва да го посочите и в менюто ще излезе информация за неговата задача.

Военната част

на играта също е внушителна. Можете да ограждане града си с крепостна стена и да строите върху нея кули. Освен казарми за поддържане на армията ви са необходими три съоръжения. Първото е склад за храна на войниците, второто – помещение за амуниции, а третото – тренировъчен център.

В лагера за обучение, след като наберете необходимото количество воини, можете да увеличите тяхната издръжливост и умения. Войниците ви могат да бъдат изпращани в чужбина – както да покоряват други градове, така и да помагат на заплашен съюзник. Те са четири вида – леки и тежки пехотинци, кавалерия и бойни машини. Битките в играта са красиви и мащабни. Бойците навлизат в града, палят и рушат сгради, колят безжалостно невинни жени и деца, обхванати в пламъци жители изскачат от горящите постройки... С две думи – истинска война.

Както в много заглавия в жанра и в това имате съветници. Те са 12 на брой и отговарят за различни сфери от управлението на селището ви – външна политика, население, финанси, популярност, ресурси, здравеопазване, религия, образование, забавления и армия.

Съветниците ви помагат да

балансирате между различните приоритети

на града, да виждате проблемите своевременно и да ги отстранявате. Например ако храната в града е недостатъчна, съветникът по здравеопазването ще ви напомни, че хроничното гладуване на населението може да доведе до болести, а пък ако водоснабдяването е некачествено и липсват чешми и кладенци, ще ви подсети, че това може да доведе до епидемии от холера и чума.

Отпратките от съветниците са изключително полезни, защото ви спестяват доста трудности. Например ако имате свръхпроизводство на вълна, можете вместо да обикаляте по картата и да търсите къде точно сте построили ферми за овце, просто отивате при вашия стопански съветник и спирате производството ѝ автоматично.

Ако искате да играете в мултиплейър, внимавайте откъде ще дръпнете играта – ако е от интернет, няма да успеете, защото регистрацията иска оригинален код. Ако обаче дръпнете от портфейла на родителите си известна сума пари за коледните празници и си купите оригинала, ще можете да се насладите на цялата ѝ функционалност.

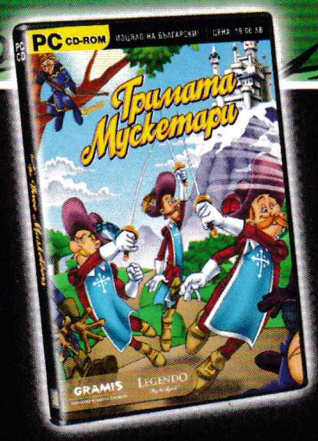
Свилен Енев

Legendo's

Трилата Мускетари

Първата игра, вдъхновена от класическия роман на Александър Дюма. Париж, 1628 г. Когато тримата верни другари Атос, Портос и Арамис лентяйстват в местната странноприемница "Червената гълъбица" и обсъждат последните новости...

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ. ЗА 19.90 ЛВ.



Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet.
Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

Издател на "Трилата Мускетари" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български

Елхант насърчава уплашените бойци

Немъртвият тежкар вече не е така духовит

PC
XBox
PS2
GBA

Heroes of Annihilated Empires

Strategy/RPG | издател: **GSC Game World/CDV** | **http://www.heroesofae.com/** | хардуер: **2 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

От създателите на Cossacks и American Conquest

Heroes of Annihilated Empires не е просто поредното симбиозно заглавие, която обединява стратегическия и ролевия жанр. Творението на Унгарците от GSC Game World всъщност е първата част от амбициозна фентъзи трилогия, която, съдейки по пилотното издание, има шанс да покори множество геймърски сърца.

Историята в Heroes of Annihilated Empires ни пренася назад във времето, където ще се превъплътим в младия елф Елхант – рейнджър, готов да премине през деветте кръга на ада, за да избави народа си от набезите на немъртвите. Битката между доброто и злото разгръща фланговете си на огромни територии, обитавани от всевъзможни същества. Основният конфликт е между немъртвите и елфите – фракции, около които гравитират всички останали неутрални обитатели на древните земи.

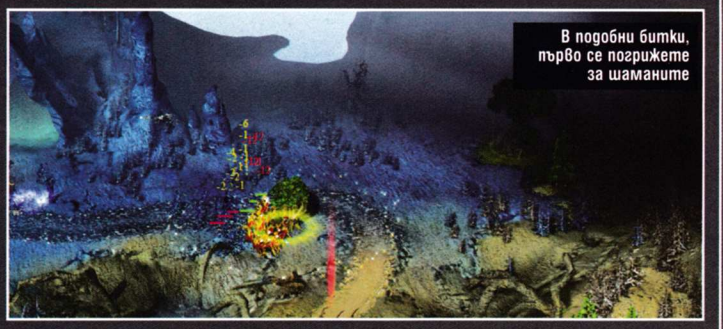
Задачата на смелия воин Елхант не е никак лесна. За да избави народа си, той трябва да обедини елфическите воини от близките (и не само) местности и да се срещне с мъдрите друиди, които да го научат на могъщи заклинания, безценни в битката с многобройния враг. А в тежките изпитания няма да бъде напълно сам. Красивата дъщеря на елфическия водач Монфор Булал – Лана ще му се притича на помощ в определени моменти.

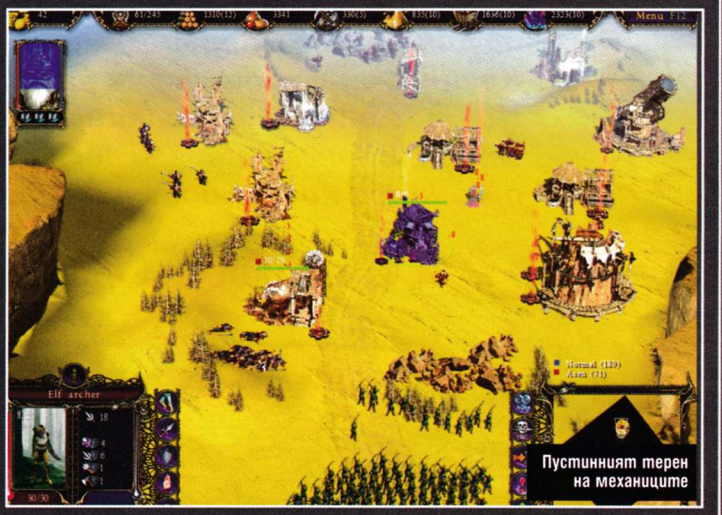
Приключенията на Елхант не се изчерпват с организирането на единна елфическа армия. Той ще пътува из далечни земи, срещайки се с чудати същества, ще разбере какво е омраза и любов, страх и гняв. И така докато не израсне и поведе събратята си в битката срещу нашествениците.

RTS & RPG или RPG & RTS?

Сюжетът на Heroes of Annihilated Empires без съмнение е внушителен, но унгарците от GSC Game World не разчитат само на него. Производителите са се постарали да създадат игра, чиито геймплей няма аналог. Основната характеристика и особеност е, че произведението се вписва едновременно в реалновременния и ролевия жанр. Не мога

графика	5.5
звук	
геймплей	общо


В подобни битки, първо се погрижете за шаманите


Пустинният терен на механиците

Перфектно организираната засада

да кажа кой от двата преобладава, защото са умело балансирани. Точно затова не говоря за стратегия с ролеви елементи – тук двата стила се допълват, поемайки равностойни функции.

В соловата кампания, както може би се досещате, ролевият елемент е представен основно от присъствието на герои. В типичен ролеви стил, тази така важна за вас единица може да трупа боен опит, освен това сте способни да я екипирате с различни оръжия, ботушки, пръстени и т.н.. Също така тя е способна да изучава различни заклинания, и да си служи с всички останали присъщи на героите умения. Освен това може да умира по няколко пъти, сиреч имат няколко живота, точно като в аркадните игрици.

Стратегическият привкус се постига чрез събирането на ресурси, строенето на сгради, създаването на мощна армия и организирането на ефективно съдействие между героя и останалите ви бойни единици. Интересно е, че ако искате да построите една и съща сграда два пъти, то вторият тя ще е значително по-скъпа от първия. Ресурсите, които ще събирате са: дърва, камъни, сяра, желязо, кристали и разбира се – храна.

В цифри

В бойните редици на Heroes of Annihilated Empires попадат четири напълно различни раси. За две може би вече се досещате – елфи и немъртви, но за другите можете само да гадаете. Става въпрос за механиците и ледената раса. Преживяванията в компанията на всяка отделна фракция са коренно различно нещо. Няма да ви давам жокери в тази насока, а ще ви оставя сами да разберете достойнствата на всяка от тях. Също така трябва да знаете, че в геймката са поместени общо дванадесет героя, които са разделени съответно по трима за всяка отделна гилдия.

Числото дванадесет показва и броя на неутралните раси, за чието благоразположение ще се борите със зъби и нокти. Имайте предвид, че привличането на съюзници и създаването на врагове до голяма степен решава изхода на събитията. Унгарците от GSC Game World са се постарали да измислят и около 100 напълно различни единици, които да обитават повече от 150 сгради.

2.5D енджин

В графично отношение стратегико-ролевото приключение ще се похвали с "изпълнатия" до краен предел енджин, захранващ Cossacks 2: Napoleonic Wars. Който прави възможно използването на 2D и 3D елементи, "живеещи" в абсолютна хармония. Все пак в основните планове се включват мащабни битки с хиляди единици, които някакси ще затормозят и най-мощните машини при използването на изцяло триизмерна графична платформа.

Това естествено се отразява до някаква степен на общия облик на играта. Лично аз предпочитам маниакални битки за сметка на ле-е-е-е-ко по-небрежна визия, отколкото обратното. А освен това графичните достойнства на Heroes of Annihilated Empires не са никак малко, така че не можем да говорим за компромис в това отношение, а просто за това, че при евентуален изцяло триизмерен енджин фентъзи светът би станал още по-красив.

Групови изпълнения

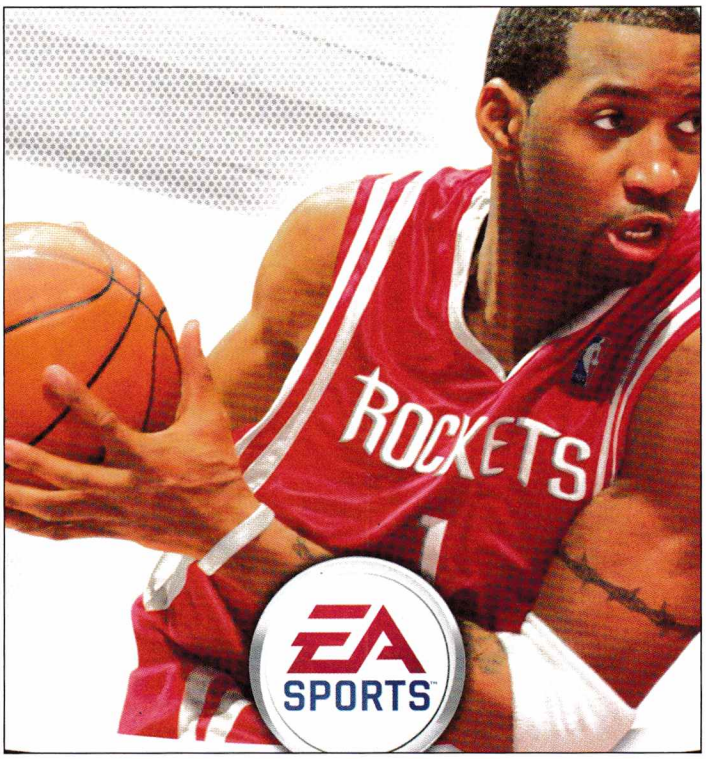
Ако сте привърженици на мултиплейър приключенията, това е вашата игра. В нея могат да се сбият до седем участници едновременно съответно в LAN или интернет. Всяка от четирите уникални раси притежава коренно различен път на развитие и бойни стратегии. Преди да стартирате нова игра можете да избирате какъв стил предпочитате – RTS или RPG. Ако се спрете на първия, ще разцъкваме класическа реалновремева стратегия, събирайки ресурси, строейки сгради и разбира се, създавайки внушителни по размер и сила армии.

Ако се спрете на втория вариант обаче, играта ви определено ще е по-вълнуваща. В такъв случай ще усъвършенствате героя си, трупайки опит, ще качвате нива, ще събирате предмети и ще изучавате магически карти, които впоследствие можете да използвате против вражеските войски. Изборът е изцяло ваш, а мен особено много ме радва фактът, че въобще съществува подобна опция.

Ако ви мързи да четете

Всичко, то се спрете на тези заключителни редове, за да разберете препоръката ми относно заглавието. От много време не съм оценявал така щедро дадена игра, но тази ми легна на сърцето, веднага след като се потопих в завладяващия й свят. Бъдете сигурни, че ще изпуснете рядко качествен продукт, ако я подминете.

Асен Георгиев



Борбата за първа топка е винаги напрегната

Дилемата количество/качество или поредният епизод

NBA Live 07

PC
XBox
X360
PS2

Sport Sim | издател: **EA Sports** | **http://www.easports.com/nbalive07/** | хардуер: **1.3 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Забивкааа!

Ще бъда откровен с вас: не си падам по баскетбола. Бях голям фен в прогимназията, разкарвах се с тениски на Chicago Bulls и Prodigy (първите от фенщина, вторите, защото така си беше модерно), но в гимназията нещата се промениха. Бях заточен в баскет-отбора поради две основни причини – вратар за футболния вече имаше, а с доволното количество сантиметри като ръст бях перфектен за подскоци под коша. И както винаги става, когато те карат да правиш нещо не по волята ти, то спира да ти носи кеф. Но пък си падам по PC игрите, особено когато ми дават шанса да сбъдна детска мечта и да навлека тениска с червен бик на нея.

Какво ново?

NBA Live поредицата не е от вчера на пазара. Едва ли е нужно да ви разказвам що е то баскетболен симулатор. Ще се спра на опциите, които предлага играта и подобренията спрямо предишните части. Можете да разцъквате в няколко режима на игра като по-сериозните са Season и Dinasty режимите. В първия си хващате отбор от дивизия по избор и си цъкате мачовете от сезона. Вторият е доста по-комплексен. Отново избирате отбор, но има силен мениджърски елемент. Трябва да си разваляте кефа от мачовете с досадни драфтове, наемане на служители, организиране на тренировки и т.н.

Действията ви пряко се отразяват на изпълненията на играчите. Трябва постоянно да търсите баланса между умората им, чувството за професионализъм и тиймплей и прекалената горделивост. В крайна сметка обаче прекарвате прекалено много време в изпиването на тези детайли вместо в мачове. По принцип феновете на спортните симулатори и тези на мениджърите рядко се припокриват. Идеята на баскета е да е зрелищен, концепцията на игрите по темата би трябвало да е същата. NBA Live 07 го постига със сезонния режим и особено в All Star Weakend.

Сред по-несериозните причисляваме бързо мачле срещу компютъра и няколкото форми на самостоятелни тренировки в зала и навън. Състезанието по ефектни забивки е забавно, особено ако си направите псевдо мулти в къщи с няколко френда. Но дотам. За

допълнителен WOW! ефект

допринасят наистина ефектните забивки, стига да ги овладеете. Звездите в от-

СУПЕРЗВЕЗДЕН РЕЧНИК

Всяка от звездите в отбора ви има специално умение. Ето какви са вариантите и как могат да се отразяват на играта:

High flyer – Скача изключително високо при забивките, правейки ги адски зрелищно и увеличавайки шанса да го прекъснат

Scorer – Чудесна успеваемост при нормална стрелба дори на големи разстояния от коша

Playmaker – Чудесни пасове

Post – Мощни забивки, с нисък шанс за прекъсване

Shooter – Искате кош от единия край на терена до другия и всеки наказателен изстрел към коша да влиза? Това е вашият човек!

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

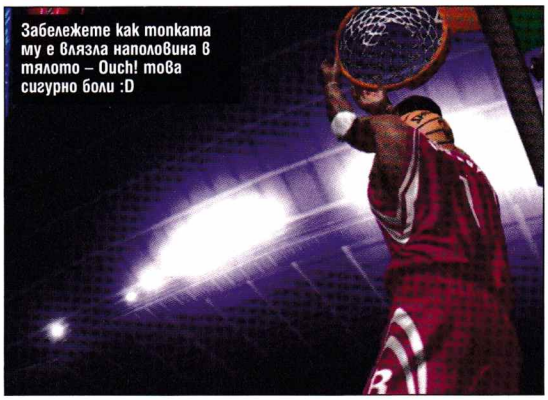
REAL vs GAME БАСКЕТ

Зад блока
- Срещаш се с приятели
- Физзарядката е налице
- Печелиш сърцата на локалните тийнки

Зад монитора
- Цялата публика вика за теб
- Играеш със звездите на NBA
- Няма квартален бабаит да ти направи проблем, но и няма квартални мацки, вперили жадни очи в потното ти тяло.

Йей, купих си Снууп Доги Дог!

Кобе Брайън дуе перки!


Забележете как топката му е влязла наполовина в тялото – Ouch! това сигурно боли :D

бора ви имат специални движения, които можете да осъществявате с комбинация от клавиши. Имайте предвид, че копчетата изпълняват различна роля в зависимост от това дали атакувате или се защитавате. Безобидно е на пръв поглед, но може да докара до серия от доста изнервящи изпълнения в мелета или при бърза смяна на ситуацията. Ръчното управление при стрелба от фал е меко казано недоклатено. Но ако използвате pad или сте роден пианист на клавиатура, ще можете да се насладите на изпълнения тип: висок пас – стрелба, блок, отскок на топката от главата на защитник, поемането ѝ във въздуха и забивка. Именно затова играта е силно зарибяваща. Някак си успява да ви предаде цялото напрежение и адреналин на истинския мач, а усещането секунди преди края да заковете победата си с кош от единия край на полето до другия (рядко, но се случва) е повече от приятно.

ЕА са интегрирали новия полъх на модата в последните си заглавия – онлайн ранкинг система. Постигайки различни цели (еди колко си точки/забивки/спасявания и т.н. на мач), получавате точки престиж, с които после можете да отключите различни визуални екстри за звездите си, като нови кецки, тениски и т.н. шаренийки. Пак към козметиката се намества и редакторът за баскетболисти, който е доста прецизен и спокойно можете да си направите копие на Азис (ако ви влече) или на себе си, с което после да цъкате. Опитите за създаване на изродче от средна класа също бяха увенчани с успех.

Технично

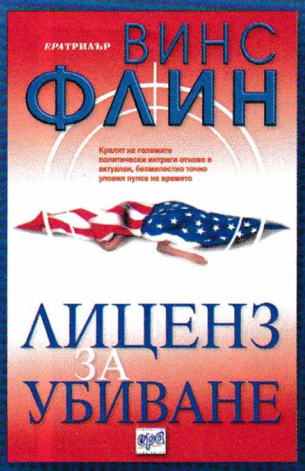
Графиката на играта е повече от добра за жанра и в същото време с радостно ниски системни изисквания. Да, публиката е леко постна, има около 10 базови модела, а останалите се повтарят, но за сметка на това е изцяло 3D. И да, понякога камерата е дразнеща и можете да загубите топката от поглед (нещо, което щеше да се предотврати, ако за сметка на реализма я бяха маркирали с червена аура или нещо си там), но за сметка на това движението и физиката ѝ, както и анимациите на играчите, са ненормално добри.

Искам да кажа и няколко думички за саундтрака. Уви – слуша се само в менютата – опция по време на игра няма. Което е много ама много жалко. Дори аз, който се гордея със сравнително богата музикална култура, особено в сферата на по-нестандартните и некомерсиални групи, не успях да разпозная около 70% от изпълнителите. И много се радвам, че ги открих. 23 парчета, като 9 от тях са дебютни. Това е

черната музика на 21 век просто

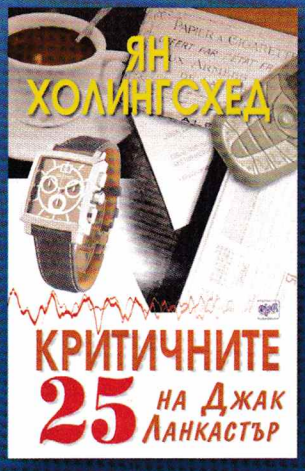
истински гангста/гето freestyle саунд. И в случая дори това определение не е пълно, просто звучи по-познато. Трябва да се чуе. Естествено че саунда можете да си го купите отделно от играта на двойно CD и естествено в БГ хората от индустрията са по-склонни да правят глупави рекламни кампании с бюджетни субсидии, вместо да се усетят накъде духа вятърът и да предлагат по-голямо разнообразие. Нищо против сръбската музика, ама понякога ми се иска и разни други групички да мога да намирам навсякъде, а не само в интернет и eBay. Така, че ако сте запалени и можете да преглътнете ненужно усложнените контроли – Njoy!

Георги Панайотов



Лиценз за убиване
Винс Флин

Да убиеш човек е сравнително лесно. Но за да убиеш Мич Рап, е нужен прецизен план, безпогрешни професионалисти и... ЛИЦЕНЗ ЗА УБИВАНЕ. "Лиценз за убиване" катапултира читателя директно на огневата линия - тук миниранте полета са скрита информация, интригите по коридорите на властта и тайните на ЦРУ.



Критичните 25 на Джак Ланкастър
Ян Холингсхед

Забавна, нахакана и проникновена - задължителна за всеки, който е или иска да бъде на 25.

Ян Холингсхед пише с цинизма и остроумието на младото поколение, но с рядко срещани топлота и мъдрост.

www.erabooks.net

- Искам главата на Соса на шибан поднос!
- Соса? Тони, това е невъзможно!
- Защо? Да не ви липсват шибани подноси?

Според много хора "Скарфейс" или "Белязания", както е преведен на български, е един от филмите, определили облика на 80-те. Стилът на главните герои, допълнен от други произведения, като ТВ-сериала "Маями вайс" например, става синоним на повечето аспекти от поп-културата, характерна за тези години. Да не говорим, че през цялото осмо десетилетие на миналия век този филм държи рекорда за най-много споменавания на думата "fuck".

Толкова култово заглавие е естествена предпоставка за игра по него, нали? Нищо по-естествено, видяхме го да се случва с десетки киноленти.

PC
XBox
PS2
GBA

Scarface: The World is Yours

Action | издател: **Vivendi Universal** | **http://www.scarfacegame.com** | хардуер: **2.8 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

В конкретния случай обаче има един малък проблем – Scarface завършва доста окончателно. Главният герой – Тони Монтана – е убит след яростна престрелка в имението си. Няма място и основание за продължение на идеята. Това обаче явно не спира находчивите момчета (и момичета надявам се) от разработчика Radical: те просто решават да ни върнат малко след началото на въпросната битка и да ни дадат възможност да променим събитията. Самият факт, че е било пипано по финала, който сам по себе си също е добил култов статус, вече кара някои фенове на произведението на режисьора Браян де Палма и сценариста Оливър Стоун от 1983 г. да заклеймят играта като кощунство. Но нека все

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Да разкараме малко плевели от градината

Куба либре!

пак ѝ дадем някакъв шанс да се самодокаже.

Grand Theft Auto 3?

Няма какво да шикалкавим – всеки, който види откриващите надписи, веднага ще се сети, че играта е брутално изкопирана от третата част на GTA и нейните разширения. Това само по себе си е иронично, защото Rockstar са черпели голяма доза вдъхновение именно от филма Scarface: ще откриете, че саундтракът му е вкаран в радиостанциите на Либърти Сити, имението на Томи Версети е почти едно към едно с това на Монтана и много други подобни препратки. Та на ниво геймплей спокойно можем да кажем, че Scarface: The World is Yours (STWY) е на 99.9% идентична със скандалната поредица за автокрадци.

Поемате ролята на умрелия в оригиналния филм, но тук все още жив, Тони Монтана. Той е кубински имигрант, напуснал Куба с благословията на Фидел Кастро през 1980 г. заедно с още 125 000 несъгласни с народната революция в страната. Пристигайки в САЩ, се запознава с влиятелни фигури от подземния свят и бързо се изкачва в йерархията, забърквайки се във всевъзможни нелицеприятни случки. Стига дотам, че поема управлението на наркотрафика в голяма част от Маями, докато един ден не обърква сериозно плановете на боливийския наркобарон Алехандро Соса поради нежеланието си да убие една жена и двете ѝ деца. Тази проява на решимост се оказва фатална – на следващия ден Соса му изпраща цяла армия от главорезите си...

Точно когато те нахлуват в имението на Тони, играчът поема управлението над него. Този преразказ няма да ви даде дори минимална представа за филма, така че горещо ви препоръчвам да си го намерите отнякъде и да го гледате. Надявам се не съм ви развалил удоволствието като ви казах как свършва, но е важно за нуждите на статията.

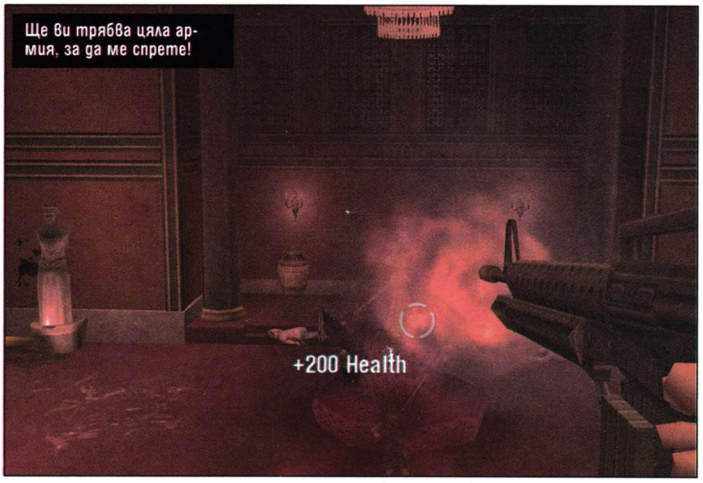
Какво се очаква да правите в играта? Да си върнете територията и уважението, естествено. Това не е никак лесно – през трите месеца, в които Тони си е близал раните, градът му се е напълнил с всякакви самозванци, които трябва да бъдат разкарани. За да разпространите влиянието си в даден квартал, трябва да купувате разни предприятия в него, които да действат като параван за нелегалната ви дейност – продажба на бял прашец. Ще трябва да изпълнявате и различни мисийки за собствениците на тези предприятия-паравани, преди да се съгласят да ви ги продадат. Когато фирмата ви се разпространи и започнете да печелите сериозно от наркотици, трябва да отидете в банка, където да "изперете" парите, защото губите всички мръсни мангизи, ако ви арестуват или убият. За целта обаче банката ви удържа процент комисиона, който зависи от сръчността на пръстите ви в една суперлесна мини игра. Банката също е мястото, където можете да си запишете играта. Дотук всичко прилича на Големия Автоджамбазин? Стига бе!

Освен че е прекопирана от GTA, играта е конзолен порт. Това означава, че трябва да се подготвите джитката да ви казва да не си спирате компютъра, докато се извършва save или да ви пита дали искате да включите вибрацията. Кое ще вибрира – мишката, клавиатурата или нещо друго, така и нямах смелост да проуча. Но не това е най-важно – прицелването при стрелба се извършва с мишката, но поради ред фактори (мудността, с която се движи всичко в играта и фреймрейт от рода на десет кадъра в секунда) разработчиците са решили, че и едно автоматично "заключване" на целите няма да е излишно. Управлението на колите от своя страна е същото като в произволна друга игра от жанра и не е особен проблем.

Chocolate salty balls...

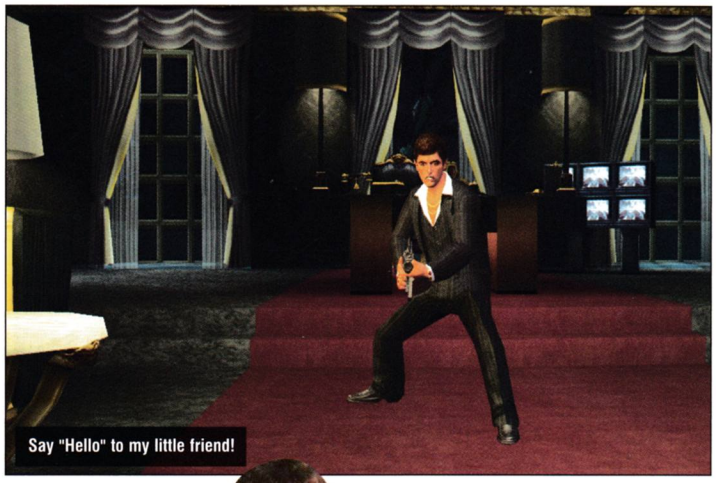
За да има поне някаква разлика с GTA, в STWY е въведен чисто нов показател, който се съмнявам да е попадал в друга игра. Става въпрос за... топките. Или в оригинал – Balls. Какво се крие зад тази

Полиция, лична карта ако обичате. Нещо незаконно носите ли?



Ще ви трябва цяла армия, за да ме спрете!

Казах без никакви журналисти!


Say "Hello" to my little friend!

дума, ще оставя всеки да се досети сам, но в по-свободна интерпретация този показател се доближава най-много до "смелост". Всяко убийство ви носи някаква цифра

смелост

а ако уцелите жертвата в определена зона – главата, ръцете, краката и ами... топките, ви се дават допълнителни точки. Отгоре на това можете да "предизвиквате" (на практика да напсувате) всеки прострелян от вас гад за допълнителни "топки". Когато този показател се запълни, можете да влезете в режим на сляпа ярост (blind rage), в който от трето лице преминавате към първо, ставате неуязвим, изстрелите ви се самонасочват и всяко убийство ви запълва здраве. С други думи – безкрайно полезно състояние, което трябва да се пази за среща с многоброен противник.

Графично всичко всичко е издържано в стил Grand Theft Auto: Vice City, която, ако не ме лъже паметта, излезе през 2003-та. Питам аз – възможно ли е игра с претенциите да е sequel на култов филм да е с графика от преди три и повече години, че отгоре на всичкото да е в пъти по-тежка и натоварваща хардуера? Май по-добре да не получавам отговор... В звуково отношение нещата са по-розови: Ал Пачино не е дал гласа си, а само своя образ за нуждите на играта, но човекът, който озвучава Тони, се справя доста добре и разликата е доста малка.

В Scarface присъстват и повечето знаменателни реплики от филма, например култовото "Say hello to my little friend!", последната реплика на Тони Монтана, точно преди да бъде убит/да се спаси, в зависимост от гледната точка. Освен реплики от лентата е пренесен и целият soundtrack, като разбира се е допълнен. Тони пък постоянно носи в себе си уолкмен (нали помните какво беше уолкмен?) и така музиката ви следва навсякъде, а не само в колите (нещо, което лично на мен ми липсваше в GTA).

Единственото, което STWY успя да ми покаже, са солидните връзки на Grand Theft Auto с филма Scarface. Уви, обратната връзка се оказа хлабава – получаваме един хибрид, който не е ясно в каква аудитория се цели. Ако искате да се превъплътите в гангстер – изберете GTA. Ако искате да научите нещо за Скарфейс – гледайте филма. А играта? Е, в крайна сметка Светът Е Ваш, направете каквото намерите за добре .

Fire!

Age of Wonders II

Ех, колко често излизаха на времето походови стратегии! Този жанр, макар и леко демодиран, ми допада повече от реалновремевия и ми доставя истинско удоволствие. Не трябва да даваш пауза, докато отидеш да си отвориш една бира и след това нервно да блъскаш по клавиатурата, без да се усетиш, че бирата ти се е стоплила. Ставаш си спокойно от бюрото преди да завършиш хода, играеш си с кучето, слагаш си пуканки в микровълновата, па се върнеш пред екрана и натиснеш часовничето за следващия ход. Такава е Age of Wonders - една безспорно класическа стратегия, съвкупност от генерира повече същества в градовете, геймърът е задължен да избере и една негова лоша страна. Така вашият магьосник сякаш придобиваше истинска индивидуалност.

Разнообразието на расите

беше внушаващо – хора, елфи, гоблини, орки, undeads, джуджета, frostlings и halflings. Интересно нововъведение тогава беше, че можеш да определяш степента на трудност в играта като избираш силата на всяка една раса поотделно, преди да започнеш нивото. Подобно на други заглавия от този жанр, можехте да бродите както в отделни сценарии, така и в кампании. Играта кладенци, руини и артефакти, за които влизахте в кървави сражения. Особено ценни бяха златната мина и магическото аязмо, от които черпехте двата ресурса. При откриването на артефакт, можехте да посочите дали да го получи водачът на групата или вашият магьосник.

Интересни бяха също така кулите и телепортационните постове. Първите бяха поставени на произволни места из картата, като даваха възможност в тях да складирате и по-слаба войска, която да добавите по-късно към основната си армия, без да се страхувате, че лесно ще бъде избита от войнствени NPC-та. Телего уговаряте да напада трети заедно с вас, да сключвате или разваляте мир. Въпреки че съюзническите войски не можеха да превземат ваши ресурси, досадното беше, че постоянно бродещите NPS-та редовно ви ги правеха неутрални, а след това вашият съюзник изскачаше отнякъде и набързо си ги присвояваше. Така можеше да се наложи да обявите война на доскорошен приятел, защото не можете да се развивате заради неговата алчност.

В замъците имаше похвално количество сгради, казарми, религиозни светилища, паметници, но най-съществената постройка беше магьосническата кула. Тя се изграждаше

митология, богат избор на раси и същества, хубава музика, приятна атмосфера и дори RPG елементи.

Пред нас стоеше възможността да си харесаме герой, да изберем външния му вид по наше усмотрение, да си му зададем име и да го пуснем от небето (явно сме богове) в неговия дворец. След това той щеше да се усъвършенства без дори да излиза от своята твърдина, като трупа знания имаше и мултиплейър.

Макар че нямаше много ресурси (всъщност само два – злато и мана), Age of Wonders II беше доста иновативна. Както при Heroes IV ви се даваше възможност да придвижвате войските си самостоятелно и дори така да влизате в битка. Често отнякъде обаче се пъкваше и някой свободен герой, който можеше да бъде купен срещу определена сума пари. Той също трупаше умения, а и

Магите по картата са меко казано опустошителни

за магии и развива умението spellcasting (дава възможност примерно да имате повече мана или да откривате магии за по-малко ходове) с течение на времето. Интересно хрумване при дефинирането на героя беше, че освен да посочиш две негови силни страни – примерно да има по-дълъг ход или да веднага усвояваше магиите на основния ви герой. Допълнителният воин или воини можеха да бъде убивани, без това да повлиява на крайния изход на играта. Целта беше да бъде опазен дефинираният в началото герой.

Околната среда на играта беше нашарена с множество портационните постове пък подобно на HOMM водеха или към долната земя, или към други области на горната.

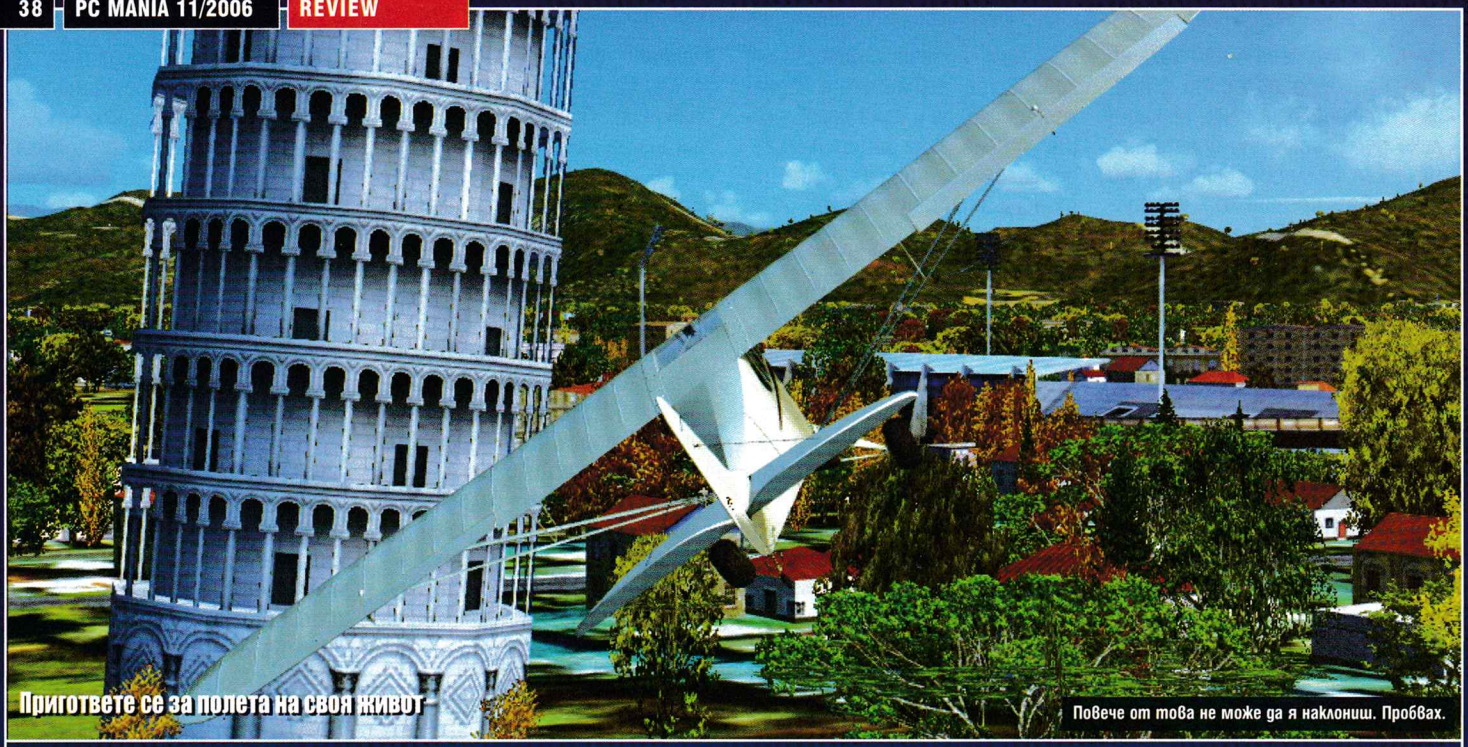
Age of Wonders II предлагаше и опция за

дипломация

Даваше ви се възможност да подкупвате друг играч, да на няколко етапа, като всеки стадий от този процес разширяваше границите на вашето владение. Целта на тази процедура беше да ползвате магиите, които вашият човек е усвоил, все по-надалеч от дома, тъй като те действаха само на територията, която управлявате.

Трябва да призная, че реших да напиша това ретро, не за друго, а защото никога не съм оставал без тази игра на харда си. И един ден, докато бродех из нейния фентъзи свят, се сетих, че вече повече от 4 години изобщо не ми е омръзнала.

Свилен Енев



Пригответе се за полета на своя живот

Повече от това не може да я наклониш. Пробвах.

PC
XBox
PS2
GBA

Microsoft Flight Simulator X

Simulator | издател: **Microsoft** | **www.flightsimulatorx.com** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **2**

Мечтата на човек да полети е толкова древна, колкото и легендата за Икар. Не може да ме убедите, че поне веднъж не сте искали да погледнете света отгоре, откъдето къщите се превръщат в малки черни точици, а дърветата – в един безкраен зелен килим. Независимо дали сте начинаещ почитател на симулаторите, техен закоравял фен или дори професионален пилот в реалния живот, Microsoft Flight Simulator X е перфектният избор за всеки, който иска да полети. Не бих нарекъл това игра, макар че мнозина я възприемат точно така. По-скоро иде реч за един изключително комплексен и същевременно достъпен за масовия геймър (стига да има желание) летателен симулатор с различни степени на реализъм, който ще ви даде уникалния шанс да покорите небето, да съберете света в своята длан.

ПЛЮСОВЕ

- Дори и никога да не сте пускали игра от тази поредица, ще се научите да летите за нула време
- Огромна крачка напред във визуално отношение – изглежда много добре, рендвана с DX 9.0 и разкошно (засега единствено на скрийншоти) – с DX 10
- Наличието на мисии, които да ви дадат някакво усещане за цел

МИНУСИ

- Зарежда адски мудно
- Изисква цели 14 гигабайта свободно пространство на диска
- Ще ви струва солено да докарате визията на картинките от официалния сайт, без кадрите в секунда да падат под допустимото ниво

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Затегнете коланите, излитаме!

По същество десетката не се отклонява особено от основната идея на своите предшественици. Летателните машини, с които ще може да се издигнете във въздуха, са над двадесет и все са с гражданско предназначение – като се започне от Боинг 737-800, та се стигне до обикновени едномоторни цивилни самолетчета, хеликоптери и глайдери. Сред новите попълнения са (не че ми говорят нещо, но съм убеден, че някои от вас вече припадат от кеф, докато четат имената им) DeHavilland DHC-2 Beaver, Grumman G-21A Goose, AirCreation 582SL Ultralight и Maule M7-260C Orion.

Що се отнася до летищата – те са, затаете дъх, над двадесет и четири хиляди. Просто за идеята бихте могли да излетите дори от софийското, макар че опитите ми да открия НДК и да кацна до фонтаните за един хот дог се увенчаха с пълен провал. Иначе да – може да се реете над почти всяко по-известно кътче на света и да видите по-съществените забележителности на отделните държави. Например излетете от международното летище в Кайро, тръгнете на югозапад и се пригответе за може би най-величественото наследство на древния свят – пирамидите.

Ако случайно пък ви минат през главата някакви идеи да разбиете пътнически самолет в Емпайър Стейт Билдинг или да наклоните с една идея повече кулата в Пиза, да знаете, че това е невъзможно – най-много да минете през самите постройки, без да им направите абсолютно нищо. Със сигурност току-що Microsoft изгубиха Осама Бин Ладен като верен фен.

Разбрано! Следваща цел: Барселона!

Досега всяка предишна част ви предоставяше един огромен свят, в който да си летите на воля от летище до летище, без да имате някаква конкретна цел. При Microsoft Flight Simulator X обаче нещата седят малко по-различно. Стига да искате, може да се впуснете в някоя от над петдесетте възможни мисии с различна степен на трудност, които варират от транспортиране на пътници и провизии, през световни надпревари, до търсене на изчезнали слонове в Зимбабве. Изпълнете ги успешно и ще получите дори медал. Това е и една от най-съществените промени в поредицата, благодарение на която този симулатор започва да прилича малко повече на игра, а не на манна небесна за професионалните пилоти и за всички онези, които вместо да си играят на криеница като малки, са предпочитали да сглобяват модели на самолетчета.

Навън е мрачно и студено

Освен че може да изберете откъде и с какво да излетите, както и през кой сезон и в кое

точно време на денонощието, имате възможност да определите и какви точно да бъдат атмосферните условия навън. Направете полета си по-предизвикателен като се качите на самолета си посред нощ при гъста мъгла или сред проливен дъжд със силни ветрове и ярки светкавици. Какво ще кажете пък за полет над Москва през януари, когато температурите са тридесет градуса под нулата, а снегът се сипе на гигантски парцали?

Ако искате обаче всичко да бъде максимално реалистично, в играта има опция, която снема информацията от метеорологични сайтове от целия свят и по този начин ви позволява да летите в същите условия точно в този момент от деня, в които и истинските пилоти се потят на седалките си. Ще забележите, че Microsoft определено имат страст към детайлите. Ако не ви е особено удобно на мястото ви, те дори ще ви позволят да вдигнете или свалите столчето си във виртуалната кабина, така че да виждате по-добре земята под и пред вас.

Въпреки силния вятър успях да се добера до едно от чудесата на света

Алеко е бил прав – Ниагара е величествен

Да задържиш глайдера максимално дълго над земята се оказа истинско предизвикателство

Споделете небесата

Благодарение на напълно преработения онлайн компонент в Microsoft Flight Simulator X сега двама души могат да делят кабината на повечето самолети като главен и втори пилот. При това без значение дали се намират в една и съща стая или в единия и другия край на света. Това от своя страна би трябвало да отведе кооперативния геймплей до нови висини. В случай че предпочитате да летите във формации с други хора пък, няма проблем – покажете на останалите на какви каскади сте способни.

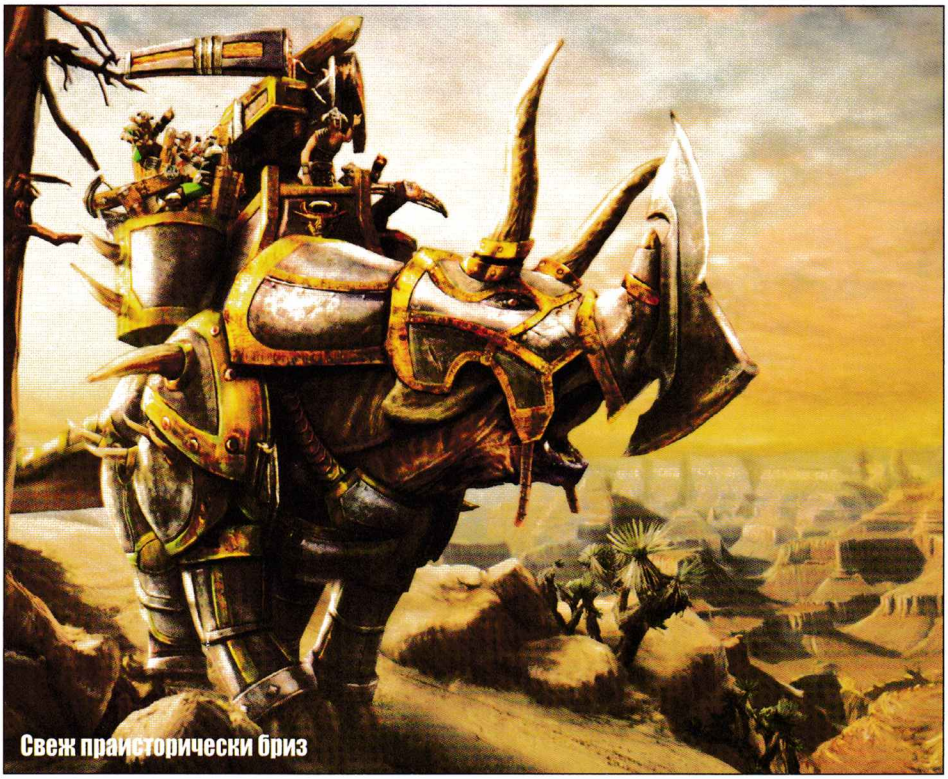
Не забравяйте обаче, че небесата в мултиплейър ще са пълни с живи хора, които ще имат нужда от наставления в реално време. Така че ако ви е страх от високо, влезте в контролната кула и им помагайте да се ориентират в небето на Microsoft Flight Simulator X. Тази опция обаче е налична единствено в Deluxe версията на симулатора.

Но дори и в соловата част на играта ще се насладите на изключително жив свят – в морето ще плуват корабчета, по летищата ще се движат помощни коли, а около вас ще се реят грациозно ята птици. Дори ще виждате трафика по улиците, стига да летите достатъчно ниско.

Разрешение за кацане

Откъдето и да погледнем нещата, Microsoft Flight Simulator е една от най-старите поредици игри, съществували някога. Тя е с нас вече почти от двадесет и пет години – води началото си чак от далечната 1982 г. (може да се каже, че аз и тя сме си почти набори). И, съвсем нормално, няма равна на себе си. Положението с най-новата част е същото. Едва ли средностатистическият геймър ще я предпочете пред домашните си работи, но вярвате или не, тази геймка си има една доста стабилна купчина фенове на авиацията, които без съмнение вече щъкат из небесата на виртуалния ѝ свят.

Владимир Тодоров


Свеж праисторически бриз

Paraworld

RTS | издател: Koch Media | http://www.paraworld.com/ | хардуер: 1.6 GHz, 512 MB RAM | мултиплейър: Yes/No | DVD: 1

Стратегическият жанр е един от най-популярните в гейминдустрията, но за сметка на това е и сред най-брутално експлоатираните. На фона на всички заглавия, базирани на Втората световна война, на футуристични военни сблъсъци и разбира се на нестихващата вражда между орки, хора, елфи и джуджета, Paraworld е нищо друго, освен глътка свеж въздух. Най-накрая дойде времето да опитомим по един бронтозавър и да се хвърлим в първобитните, свирепи битки, провеждани ежедневно в

далечен паралелен, праисторически свят

Сюжетът, заложен в Paraworld, едва ли е достоен за литературна награда, но за компютърна игра е повече от сносен. Действията се развиват през XIX век, когато група амбициозни учени, водени от блестящ математик на име Джарвис Бабит, сформират секретно общество, изучаващо тайните на паралелните светове. След десетилетия експерименти и изучаване на въпросната материя, Бабит най-накрая успява да открие тайната на порталите между измеренията. Този научен успех поднася на тайното общество възможности, непознати до този момент на човечеството.

Всичко това би било чудесно, но трима млади учени се натъкват на доказателства, които могат да оповестят публично пазеното в строга тайна откритие. Изплашен от действията на надъханите изследователи, Бабит ги запраща в паралелен праисторически свят. Темпераментният Антъни Кол, силно привързаната към природата биоложка Стина Холмлънд и странният интроверт – гений в областта на физиката – Бела Андрас Бенедек, се оказват съвсем сами в един далечен и непознат свят.

Единствената им цел е да намерят начин да се завърнат вкъщи, разчитайки на едничко оръжие – силата на интелектуалните им възможности. Дали младите учени ще успеят да оцелеят сред изобилието от праисторически същества и дивашки племена? Само времето ще покаже...

Survivor, но не по bTV

Героите, попаднали в един напълно непознат свят, бързо осъзнават, че не могат да оцелеят и да се справят съвсем сами с предизвикателствата, изникващи пред тях. По трънливия път към вкъщи ще им се наложи да се съюзят с различни местни фракции. Първата "раса", която ще срещнете, разцъквайки сингълплейър кампанията на Paraworld, е племето на северняците.

Всяка фракция има свои специфични характеристики. Северняците приличат на викинги, притежават тяхната мощ, носят подобни дрехи и брадати, и са наистина добри воини. Тяхното племе разчита предимно на физически силни бойни единици.

След няколко успешно изиграни мисии на страната на северняците, ще се присламчите към друго племе, наричащо се Пустинен народ. В компанията на тази фракция ще се наложи да промените коренно стила си на игра. Пустинниците не разчитат на масивни постройки, а на такива, които могат за нула време да се разглобят и преместят на друго място. Те са нещо като прабългарите, яздещи напред-назад в търсене на най-благоприятни условия за живот. Тяхната мобилност е комбинирана с умението им да опитомяват динозаври. Бойните им единици не са особено силни, но комбинирани по правилен начин, се превръщат в наистина мощна военна машина.

Третата раса, с която ще имате възможността да разцъквате в сингъл и мултиплейър режим на игра, е така наречения Драконов клан. Тази фракция изключително силно напомня за японската култура. Постройките ѝ са изградени изцяло в азиатски стил, а измежду бойните единици се срещат нинджи и други типично японски воини. Най-характерната черта на това племе обаче е възможността за създаване на механизирани бойни единици. Като например мощен скорпион, въоръжен с въртящи се режещи колела и други елементарни, но смъртоносни машинарии.

Разделен популационен лимит

Всяка раса може да увеличи началния си популационен лимит до числото 52. Интересното е, че оттук насетне то се разпределя в различните епохи на развитие. Епохите са пет, а разделението на единиците е както следва: първа епоха – 25, втора – 15, трета – 8, четвърта – 3 и пета – 1 (числото означава броя на едновременно съществуващите юнити от дадена епоха).

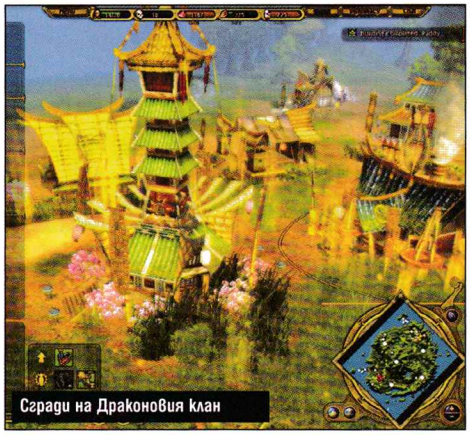
Тази хрумка гарантира вълнуващо протичане на бойните действия. Развили се до едно и също ниво противници ще разполагат с приблизително еднакви по сила единици – това означава, че в битките от значение е най-вече умението на играещия да управлява своите праисторически воини.

Друга особеност на геймплея е наличието на герои, което обаче не е нещо ново в жанра и едва ли е нужно да обяснявам на дълго и на широко.

С две думи – героите са общо девет като всеки от тях притежава различни характеристики. Трупането на експириънс позволява на дадена единица от по-нисък клас да се изкачи в по-горно популационно поле.

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Нинджа, раздаващ правосъдие


Сгради на Драконовия клан

Праисторически всъдеход

Механичният скорпион – скъпа, но могъща единица

Визуални богатства

Енджинът, захранващ Paraworld, позволява пресъздаването на една страхотна околна среда, предизвикваща уникално усещане в играещия. Атмосферата е силно въздействаща, а възможността за джиткане в пет различни климатични зони: Северна, Джунгла, Савана, Леденатa пустош и Пепелявата долина, допринася за по-голямото разнообразие. Мощната графична платформа позволява създаването на огромни единици, които ярко контрастират на фона на обикновените воини. Наличието на повече от петдесет различни вида животни (от които четиридесет детайлно пресъздадени динозаври) е поредният гарант за въздействащи преживявания в компанията на Paraworld.

Качествена симбиоза

Paraworld е реалновремева стратегия, която представлява своеобразен синтез между най-значимите геймплей елементи на водещи заглавия в жанра. В новата игра на SEK е на лице моделът за преминаване на епохи от Age of Empires, силно наложения ролеви елемент – присъствието на герои – прихванат от WarCraft III, мистичната визия, характерна за Age of Mythology и т.н. Ако се вгледате внимателно, ще видите, че в играта няма почти нищо ново (като изключим добрата хрумка за разделение на популационния лимит), но въпреки това изглежда различна, защото производителите явно са открили формулата за съчетаване на водещите тенденции в жанра. Приятна игра на всички RTS маниаци.

Асен Георгиев

kaldata.com

Софтуерни, хардуерни и IT новини.

Kaldata.com е най-големият български сайт за IT новини, предлагащ ежедневно най-актуалната информация от света на софтуера, хардуера и информационните технологии. Бъдете в час с последните версии на любимата си програма и открийте **само тук** много нови и полезни приложения.

ИСТОРИЧЕСКА СПРАВКА

Европа, 1400 г. сл. Хр. – последният кръстоносен поход, който започна преди осем лета, завърши с ужасен разгром за рицарите. Те не успяха да завладеят Никополи, защото армиите на османците и сърбите се добраха до града преди тях. Мечтата за Йерусалим е отдавна забравена, а европейските власти са наясно с факта, че през идните векове ще се наложи да се защитават от армиите на Отоманската империя, която вече има няколко предни поста в Източна Европа. В Римокатолическата църква царят унищожителни диспути и безгранични интриги, а размирниците са зад всеки ъгъл.
Междувременно границата между обикновените граждани и благородниците е безвъзвратно размита. С малко достойнство, добър късмет и богатство, дори търговците и занаятчиите биха могли да станат част от елита на властта. Дойде време, в което крале и господари ще зависят от златото на занаятчиите... The Guild 2 ще ви подкани да станете част от точно този момент от Средновековието, за да изградите най-преуспяващата династия.

Тежката ръка върши чудеса

Средновековието в цялата си прелест

PC
XBox
PS2
GBA

The Guild 2

Ролева стратегия | издател: **JoWooD** | **www.theguild2.com** | хардуер: **1.8 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Може би най-авантюристичната епоха от човешкото съществуване оживява отново. Векове на писменото слово, на трубадури и тяхната прекрасна образна поезия, на оригинални и интересни мислители от ранга на Боеций и Пиер Абелар. Време, което издигна жената в култ, превърна я в личност, в обект на нестихващо възхищение. Епоха и на т.нар. гилдии: големи търговски съсловия, създадени с една-единствена цел – да защитят взаимните си интереси и да поддържат стандарти на майсторство и етично поведение. И всичко това е събрано на едно място – в The Guild 2!

ПЛЮСОВЕ

- Комплексен икономически симулатор с неподозирани достойнства
- Факторът "преиграване" е изключително висок
- Страхотен оркестров саундтрак

МИНУСИ

- Прекалено бъгава и нестабилна, очаква се добър пач за английската версия
- Лоша оптимизация – насича дори на хай-енд машини; неясни текстури
- Трудна за усвояване, въпреки изчерпателния туториъл.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Искате ли да поживеете в подобен свят? Да? Но мислите ли, че е лесно? Определено не. Парите не растат по дърветата, жените са красиви и недостъпни, конкуренцията е смазваща, а репутацията е едно от най-важните неща, за които ще трябва да се грижите. Ако мислите, че ще се справите, защо тогава не се пробвате да създадете от нищото най-влиятелната династия в Средновековието, да заживеете живота на

преуспяващ търговец или лукав крадец

От вас зависи какъв точно ще бъдете. За щастие възможностите за създаване и развитие на героя са доволно големи. По същество това е по-скоро икономическа стратегия, отколкото ролева игра, но би могла да зарадва и някои от по-претенциозните RPG фенове. В началото ще трябва да оформите външния вид на виртуалното си Аз, да определите неговия пол, зодия, глас и клас, включително и това дали е занаятчия, учен, патрон или мошеник. Вярвате или не, играта с четирите типажа е коренно различна. Ако предпочетете да се превъплътите в занаятчия, ще съсредоточите усилията си върху производството на най-различни полезни стоки, които служат за ежедневните нужди на хората или са необходими за тяхното

Една прекрасна утрин в лето господне 1402

разкрасяване, което впоследствие ще ви направи особено популярен и търсен.

Но ако приемете ролята на мошеник, ще дебнете конкуренцията си в тесните алеи посред нощ, за да им режете гърлата, ще обирате хорските къщи (дори и тази на кмета), ще отвличате нещастници и въобще ще трупате кървави пари, които впоследствие може да реинвестирате в заплати на своите главорези, които дебнат нищо неподозиращите кервани, идващи по пътя от легендарната Шеруудската гора към Нюарк. Нещо като да взимаш от богатите и да го слагаш в собствения си дж... ъ-ъ-ъ, да го даваш на бедните, разбира се. Да не си помислите нещо друго?

С течение на времето ще учите нови умения, ще подобрявате основните си статистики като реторика, обаяние, бойни изкуства и пазарлък, ще стареете и прочие и прочие. Въобще – RPG частта е тип-топ.

В началото на играта започвате единствено с една малка спретната къщурка и шепа монети – точно толкова, колкото са ви необходими, за да подхванете някакъв мизерен бизнес. Целта ви е да се издигнете в обществото, да се ожените/омъжите за подходящия за вас човек (като го ухажвате постоянно, правите му комплименти, давате му подаръци и т.н.), за да подсигурите продължението на рода си. С думи прости: да забогатеете, както намерите за добре. И все пак как точно ще стане това?

Пътят към славата

Преди да влезете в света на The Guild 2, трябва да знаете едно изключително важно нещо – без здрави връзки и влиятелни познати сте напълно загубени. Затова още от самото начало ще трябва да се погрижите да се съюзите с когото трябва като му се подмажете или като го подкупите. Или пък просто като се окажете на подходящото място в правилния момент и спасите къщата му от пожар да речем. Подбирайте внимателно и враговете си, защото последното нещо, което искате, е някоя от най-влиятелните фамилии в града да застане срещу вас.

Едно от основните неща, които силно ме впечатлиха в The Guild 2, бе вниманието към отделния детайл. Разработчиците са се постарали да предоставят подробно описание на почти всеки продукт, статистика или опция. Постройките са грижливо изваяни и подобно на The Guild 1, и тук можем да влизаме във всяка една от тях, просто за да се насладим на интериора, или пък за да нахокаме служителите си, от които сме недоволни. Често ще се наложи да посещавате кметството, било то, за да си закупите нова титла (и по този начин да получите допълнителни привилегии), за да подадете молба за офис, да наклеветите някой от конкурентите си или пък да се защитите от обвинения в грабеж или корпуция. Въобще – има толкова много неща, на които ще трябва да обръщате внимание по време на игра, че в един момент направо ще станете разногледи.

През средновековието хората са били толкова директни....

Ухажвайте редовно дамата на сърцето си и един ден тя ще бъде ваша

Облагородяване на собствеността

В The Guild 2 е пълно и с ъпгрейди, които усъвършенстват всяка една част от производството или просто правят живота ви по-лек. Когато влезете в своя дом, може да закупите решетки, за да го предпазвате от крадци или пък да се сдобиете с казан с вода, в който хем ще перете мръсните си долни гащи, хем ще реагирате по-бързо при евентуални пожари. И това е само началото.

Колкото по-опитни ставате, толкова по-голям брой ъпгрейди ще бъдат на ваше разположение. Стига да имате съответните пари, с течение на времето малката къщурка ще се превърне в многоетажно имение, пред което простолюдието ще остава с отворена уста, а конкуренцията ви ще се изяжда от завист.

Красив, дишащ свят

Каквито и недостатъци да има по отношение на визуалната част (най-малкото лоша оптимизация) The Guild 2 е пълна с живот. По улиците на градчето постоянно щъкат трудолюбиви граждани, които се наслаждават на прекрасната утрин или пък бутат количките си към пазара. Техните очи са отворени на четири за всякакви неправди и реагират подобаващо на абсолютно всяко ваше действие – не може просто така да нападнете някого посред бял ден и да го намушкате – все ще се намери кой да свидетелства срещу вас, за да ви тикне в затвора. Недай си Боже и да ви качи на бесилото. Когато нощта се спусне, всички се прибират по домовете си, за да отпочинат и да се приготвят за следващия ден. Това е перфектното време за онези, които искат да минат на "тъмната страна".

В заключение мога да кажа, че The Guild 2 е наистина добра игра. И все пак изключително огромният брой проблеми, с които е съпътствана първоначалната версия, са способни да убият всякакво желание у по-нетърпеливите геймъри. Затова, ако имате желание да играете на нея, по-добре изчакайте появата на поне два-три пача, които някакси да закърпят положението.

Владимир Тодоров

Приключенията на най-разглезената мечка гризли

PC
XBox
PS2
PSP

Open Season

Action | издател: **UbiSoft** | **openseasongame.ubi.com** | хардуер: **1.5 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **3**

Анимираните филмчета са готини. Нищо че основното им предназначение е да радват невръстните сополанковци, докато родителите им правят някои други неща. Това съвсем не ми пречи да се забавлявам на лекия им и разтоварващ хумор. Обикновено обаче, когато се стигне до създаване на компютърна игра въз основа на някоя от тези забавни анимации, крайният резултат не е особено впечатляващ. За щастие всяко правило си има изключение, което в конкретния случай е именно шареният продукт на Ubisoft – Open Season, който разчупва тази неприятна тенденция. Това е една от малкото геймки, която с еднакъв успех може да се хареса на хора от различни възрастови групи, а също така е и еталон за създаването на подобен тип забавления, от които всички геймстудия трябва да се поучат.

ПЛЮСОВЕ

- Чаровни герои и забавни коментари
- Неангажиращ геймплей
- Прилична графика и множество към сцени

МИНУСИ

- Приятна, но повтаряща се музика
- Еднотипен геймплей
- Играе се на малки порции, иначе омръзва

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

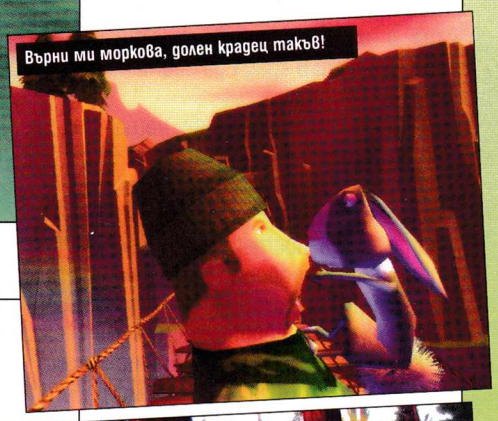
Един прекрасен ден

животът на мечката Бууг ще се промени тотално. На пръв поглед утрото е съвсем обикновено, дори идилично. Мечокът се събужда в мекото си легло, приканван от нежните слова на неговата осиновителка – любителката на животни Бет. След кратката сценка рунтавият симпатяга се натоварва в камиона на природозащитничката и двамата потеглят към града. Следвайки сюжета на анимационното филмче, интригата в играта започва с появата на откачения елен Елиът, който е станал жертва на най-злия ловец в Тимбърленд. Голямото сърце на разглезения мечок не му позволява да остави беззащитното животинче в ръцете на свирепия трапер, и го спасява, без да подозира в какво се забърква. Това е и началото на съвместните приключения на двамата чаровни герои. Лудият елен Елиът се чувства длъжен да забърка питомния мечок в колкото се може повече неприятности, а всичко това се случва само три дни преди началото на ловния сезон.

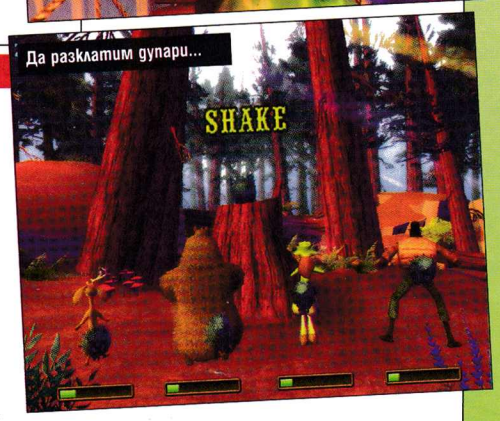
За всеки по нещо

Наличието на две нива на трудност предполага възможност за безпроблемно играене както от невръстни хлапета, така и от пораснали деца (до 84-годишна възраст). За най-малките, производителите са предвидили шарени картинки, елементарни за изпълнение задачи и други глезотийки, но нека спрем вниманието си на по-"сложните" компоненти на геймплея.

Основните изпитания, пред които ще се изправят чаровните герои, са свързани с извоюването на уважение сред горските обитатели. Начините, по които ще се случва това, са десетки. Ще помагате на превъзбудени катерици, на шизофренясали патици, говорещи с френски акцент, на семейство скунксове, загубило децата си и т.н. Главната ви цел е да се върнете в града, в топлия си гараж, при телевизора и удобното легло. Пътувайки през изпълнената с опасности гора, ще можете да събирате различни предмети, даващи ви точки, с които ще подобрявате уменията на мечока: по-силно обоняние, по-ловко хвърляне на предмети, елени и други животни, повече здраве и т.н. Освен това, напредвайки в приключенията, ще отключвате мини игри, които можете да пробвате във всеки един момент.



Върни ми моркова, долен крадец такъв!



Да разклатим дупари...

Рецепта против сивота

Петнадесет минути в компанията на Open Season рано сутрин в комбинация с топло кафе и шоколадов десерт ще ви заредят с достатъчно положителна енергия за целия ден. Просто това е игра, която не може да направи нищо друго освен да изпише усмивка по лицата ви.

Асен Георгиев

BULGARIAN FEDERATION OF ELECTRONIC SPORTS

EXPECT THE ORIGINAL

EXPECT THE ORIGINAL

WCL

WORLDCYBERLEAGUE.NET

PC
XBox
X360
PS2

Viva, viva la Revolucion!

Just Cause

Action | издател: **Eidos** | **www.eidosinteractive.co.uk** | **2.8 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Всяка компютърна игра е малко или много нереалистична. Някои се стремят към абсолютна еднаквост с "живия живот", но пак не могат да постигнат стопроцентово съответствие. Други леко изкривяват реалността с цел да не станат твърде досадни. Just Cause е прескочила в по-горен клас: тя бодро заплюва реализма в окото и откровено се гъбарка с него във всичките му проявления до такава степен, че на моменти се чудите на коя планета сте попаднали.

Ел Президенте е мучо загазил

Но да караме поред. Играта ви запокитва в китната карибска островна държава Сан Есперито. "Запокитва" е доста точно, защото буквално бивате хвърлен от самолет над един от плажовете. Поемате ролята на мачото Рико Родригез, наемник на Агенцията (Централната разузнавателна такава, разбира се) изпратен в страната от Чичо Сам да донесе демокрация и висок обществен морал – тоест, да свали правителството като проведе революция. Рико повече от очевидно е моделиран по образ и подобие на Антонио Бандерас – здрав, прав и корав латино мъжага с характерен акцент и неизменното кръстче на врата. Името на злодея, който застрашава влиянието на Америка... ъ-ъ-ъ, така де, нарушава куп човешки права и потиска народа си, е Салвадор Мендоса. За целите на подлите си злодеяния въпросният диктатор се е съюзил с могъщ наркокартел. Верни на идеята да борите огъня с огън, вие пък се съюзявате с противниковия наркокартел, чиято подкрепа трябва да направи революцията ви малко по-лесна (ако не друго, то поне със сигурност ще я направи бая по-цветна...).

Just Cause е една доста праволинейна, почти аркадна игра. Като стил леко напомня третата част на GTA по това, че можете да управлявате която и кола да ви попадне, само че тук можете да се шматкате безцелно не в бетонна джунгла, а в истинска. Успоредно с PC версията джиткатa е правена и за три конзоли и

Често всичко около вас е пушек, огън и картеч

Напред към барикадите, другари! Вива!

Кой каза, че революциите си нямат добрите страни?

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

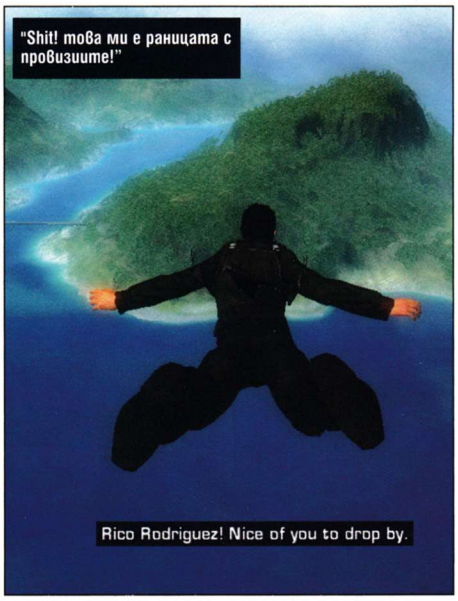
даже никак не се срамува да си го признае – играта може да се записва само на определени места, в менютата няма мишка и все такива неща. Управлението е приспособено за комбото мишка + клавиатура, но е доста мудно. За сметка на това геймката е доста лесна, на места - детинска. Ще се изправите срещу и ще анихилирате стотици, дори хиляди врагове (които никнат от нищото като гъби) и ще трябва да положите сериозни усилия, ако искате да нараните мачовския си задник. Все пак положението е малко поразчупено от конзолните версии, където прицелването е автоматично и не изисква дори капчица усилие, за умение да не говорим. Но това е само черешката на тортата.

Споменах ли, че играта е

хипер нереалистична

Хипер май е слаба дума. На практика в Just Cause такова понятие като "реализъм" не съществува. За пръв път попадам на игра, която толкова силно да крещи, че не е нищо повече от виртуална реалност. Нарушени са повечето познати ни физични и логически закони, например че ако изскочиш от хеликоптер докато лети, прехвърлиш се през витлото му и се опиташ да се хванеш за опашката, най-вероятно ще станеш на много, мноого тънки филийки. Но не и в тази джитка. Тук можете да се хвърлите от самолет от около хиляда метра височина и да паднете в океана, без да получите и драскотина. Можете (а и ще ви се налага) да скачате от покрива на движеща се кола върху покрива на друга, която е на двайсет метра по-напред.

Можете да отваряте и прибирате парашута си неограничен брой пъти за едно падане... Този парашут между другото е цяло чудо на техниката – не стига, че се прибира за стотна от секундата, но и ще ви спаси от пребиване дори да го отворите на пет метра от земята, не се оплита в дърветa или улични лампи... де да



имах и аз един такъв.

Не са дадени никакви обяснения защо всичко това е възможно, героят не е нито Супермен нито Човека-слон, но отговорът, който поне аз намерих за себе си, е – на кого му пука? Играта е издигнала нереалистичността си в идеология, разни там дребни физични закончета ли ще ѝ развалят кефа?

Като на острова на Робинзон Крузо

Както вече стана ясно, Сан Есперито е една пречудесна карибска страна и ако не бяха дребните препятствия от рода на бушуваща революция и гангстерска война, щеше да е невероятна туристическа дестинация. Тропическият облик на островчетата, съставляващи държавата, е наистина много добре предаден. Поголямата част от наистина гигантската карта (която освен това е и load-free, зареждане ще видите само между мисиите) е покрита с джунгли и гори, а урбанизираните места са малко.

От геймплейна гледна точка това означава, че в по-голямата част от мястото няма какво да се прави, но какво пък, понякога е добре нещо да присъства, просто защото там му е мястото. Освен мисиите от основната сюжетна линия, можете да се захващате и с малки услуги за бунтовниците или пък приятелския наркобос, които ви дават достъп до нови оръжия, което обаче не е чак толкова важно, тъй като играта така или иначе е много лесна.

Единствено затруднение може да видите при управлението на автомобилите – повечето от тях при висока скорост се превръщат в тотално неуправляеми торпили и за да ги задържите на пътя, ще трябва да настроите мозъка си на мисловна вълна, игнорираща някои природни константи, като триенето например.

Иначе всичко е пресъздадено с почти перфектна графика – джунглата с милионите дървета, прашните пътища, малките рибарски градчета и така нататък, а някои гледки са наистина главозамайващи – например тази на покрит с облаци планински връх в далечината или вътрешността на вулкан, превърната в стриптийз клуб. Звукът също е на ниво, но поради естеството на играта често ще ви гонят десетина войници, два джипа и вертолет, така че ефектите малко се губят в пукотевицата. А и тъй като познанията ми по испански се дължат основно на филмчетата със Спийди Гонзалез, така и не разбрах какво е това "Санта Мария курисима!", с което ме навикваха вразите.

Бунтари от всички страни...

Ако понякога ви се ще да видите какво ли е да попаднеш на остров тип "Сървайвър", но не желаете да давате куп пари, за да ви хапят комари, може да хвърлите едно око на Just Cause. Играта наистина иска по-специална нагласа, за да свикнете с чувството, че сте попаднали в комикс, но е идеална за няколко часа неангажиращо пуцане. Все пак, къде другаде ще видите как се превзема хеликоптер в движение?

Пламен Димитров

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА
ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ

ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg
МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС
И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.

ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ
ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА
ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.

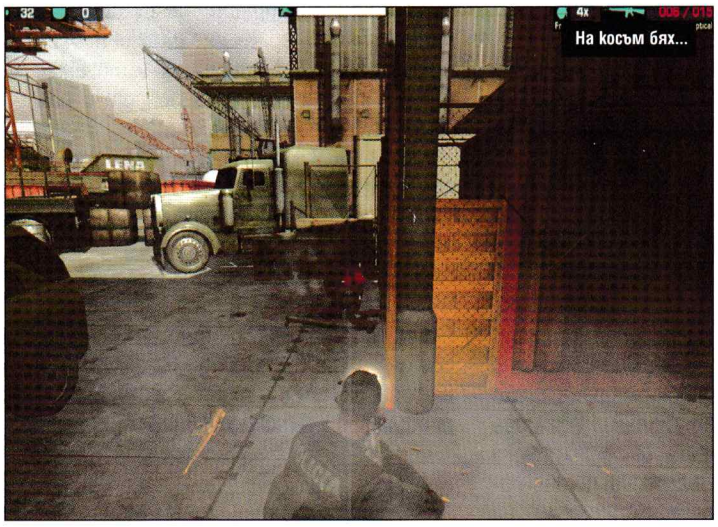
www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

СОФИЯ
Магазин "Placebo"
ул. Шишман 51
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center, бул. Арсеналски N2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Napa`s GraffStore & Galery
ул.Цар Иван Асен II 57
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
Търговски център "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Магазин "Мултидиск"
бул. Мадрид 5
Магазин за мобилни аксесоари "Текарт"
ул. Виктор Павлов (Алея на услугите) до метростанция Вардар

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Дали го уцелих?

Казах ти да не си играеш с гранати


На косъм бях...

Повече не ме сочи с пръст!

Дали да не звънна вкъщи?

Мъртъв си

Престрелки и наркотици в стила на Max Payne

El Matador

PC
XBox
PS2
GBA

3D shooter | издател: **Cenega** | **www.elmatador.net** | хардуер: **1.5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video card** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Лятото свърши и за наша радост традиционната липса на нови заглавия приключи. Едно от първите, което ни зарадва, е El Matador. Всички знаят какво значи това на испански – бикоборец. В новия шутър от трето лице това прозвище е натоварено с малко по–различен смисъл. В играта не става дума за корида и зрелищни убийства на рогати добичета. Тук се разказва за герой, който няма неизпълнени мисии и когото викат, само когато всичко е загубено.

El Matador е псевдонимът на Виктор Корбет. Той е агент под прикритие на DEA (Drug Enforcement Administration). Тясната му специалност са страните от Централна и Южна Америка. Сред колегите и шефовете си е известен с това, че няма никакви задръжки и колебания при избора на средствата, за да изпълни всяка мисия до край. По тази причина ръководството го вика само в крайни случаи. Именно така може да определи нападението срещу офиса на DEA в Богота, Колумбия. При тази нагла агресия са избити всички агенти от представителството. Единствените заподозрени са босовете на най–мощния кокаинов картел в региона – La Valedora. Вече сами се досещате, че на техните брутални методи трябва да се отвърне безкомпромисно. А кой е най–безкомпромисен от всички агенти? Естествено че е El Matador. И така вие сте изпратен в Колумбия с едничката цел

да елиминирате наркобароните един по един

В тази опасна операция ще имате на разположение и двама подчинени. Те са членове на елитния отряд на Bogota Antidrug Department. Това са капитан Карлос Ентерадор и лейтенант Миа Родригес. Те ще ви съпровождат, като се появяват на ключови точки на всяко от нивата. Все пак поне през половината приключение ще сте сам срещу мафията. Като цяло историята на играта е стегната и интригуваща. Сюжетът е разказан във филмов стил. Това е помогнало на авторите на геймката от чешкото студио Plastic Reality по–лесно да пресъздадат драматизма и моралните дилеми, които съпътстват работата на един специален агент. Определено сценарият е една от силните страни на El Matador.

Положително впечатление

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

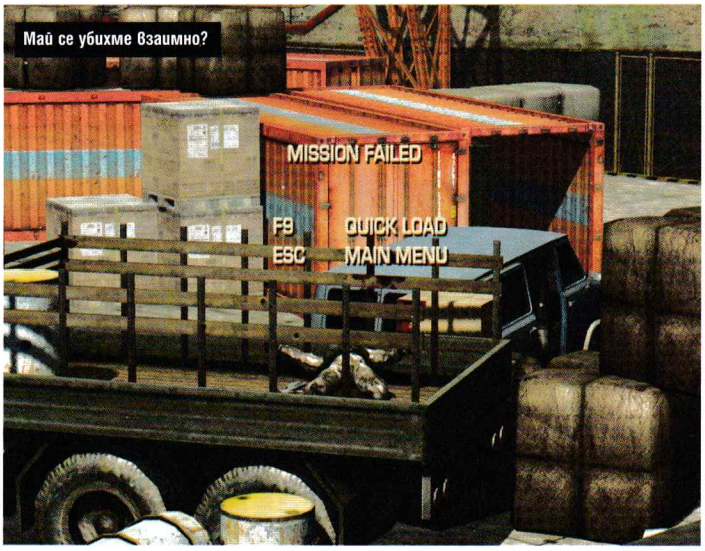
ми направи и напрегнатият геймплей. От игра, за която почти не бях чувал, очаквах елементарни нива и никакви затруднения. Голямо беше учудването ми, когато започнах да мра по няколко пъти на едно и също място.

Престрелките са невероятно интензивни

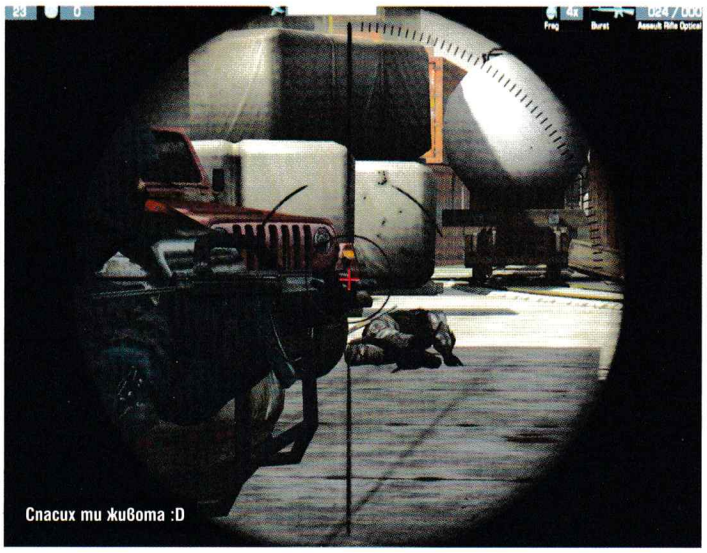
и дори хард маниаци на шутърите ще се озорят, докато превъртят играта. За начинаещите препоръчвам задължително да отделят време на tutorial–а. Изкуственият интелект на противниците ви не блести с нищо особено, но те успяват да компенсират тази неправда със заучени похвати. Ботовете прекрасно се прикриват зад стени, ъгли, предмети и каквото там намерят и се подават, само за да изстрелят поредния откос към вас. Но все пак това се случва с повтаряща се цикличност, което ви дава шанс да ги издебнете, точно когато се показват. За жалост между отделните мафиоти няма никакъв синхрон и дори зачатък на тактическа мисъл. Големият им брой донякъде изравнява нещата.

Друг момент от геймплея, който ме подразни, бяха невидимите бариери, които задействаха появата на лошите. Случваше ми се да седя скрит в тревата, наблюдавайки в далечината група наркоси и само след като направя крачка встрани на 10 метра пред мен внезапно от нищото да изникнат двама въоръжени до зъби бандита. За да завърша темата за нещата, които не ми харесват, ще спомена и моментите, в които сте подкрепян от двамата си съекипници. Дали те ви оказват помощ, е спорен въпрос, но имат отвратителния навик понякога откровено да ви пречат. В най–яростната престрелка някой от двамината решава, че колоната, зад която сте се скрили, е мястото точно за него и без капка съжаление ви избутва под дъжд от куршуми. Освен това са доста непредпазливи и често ще загиват безславно.

С изключение на изброените несъвършенства не се сещам за повече неприятни детайли в геймплея. Сега е моментът да спомена, че играта като цяло има повече положителни черти, отколкото отрицателни. Ще започна с нещо, което май не съм срещал другаде. Куршумите рикошират от всички метални и бетонни повърхности. Това е голям кеф, признавам си. Използвайки опцията за прицелване с всяко оръжие и с точен мерник спокойно можете да убивате гадовете зад ъгъла или шкафа. А при мелетата настава истинска градушка във въздуха. За да успеете да се справите с тази канонада



Май се убихме взаимно?


Спасих ти живота :D

авторите са ви приготвили slow motion

Да това е същият bullet time от Max Payne. Прелитайки на забавен каданс из битките, ще имате възможност да се разправите с многочислените си противници. Естествено времето на използване на тази екстра е ограничено. След като го изчерпите, то постепенно се възстановява. Паралелите с културата игра на Remedy не спират дотук. El Matador притежава същата атмосфера, киноподобен сюжет, сходен дизайн на нивата и менютата. Въпреки това определено може да се твърди, че новата геймка не е клонинг на известния си предшественик. Авторите ѝ доста успешно са интерпретирали основни постулати на пуцалките от трето лице, които постави Max Payne преди време. Гарантирам, че са се справили много добре. Защото въпреки някои общи черти с хитовата игра, новото заглавие има собствена идентичност и излъчване. Геймплеят е по–интензивен и наситен с битки, които следват една след друга и почти не ви дават време да се окопитите.

Фантастичните бойни сцени щяха да са невъзможни без богатия арсенал, с който разполагате. Още от първите нива ще се сдобиете с

почти неограничена екипировка

можете да си представите ще имате от всеки клас по няколко модела. Пистолетите и SMG–тата могат да се използват и по два едновременно, с което ставате двойно по-опасен. Повечето от оръжията ги има и във варианти или с оптика, или със заглушител. Естествено присъстват и руски класики като Калашников и Драгунов. Не е забравена и тежката артилерия като картечница Gatling и гранатомет. По–голяма част от пушкалата ще съберете от убитите врагове. Винаги си правете сметка на муниционите, за да не закъсате по средата на някоя престрелка.

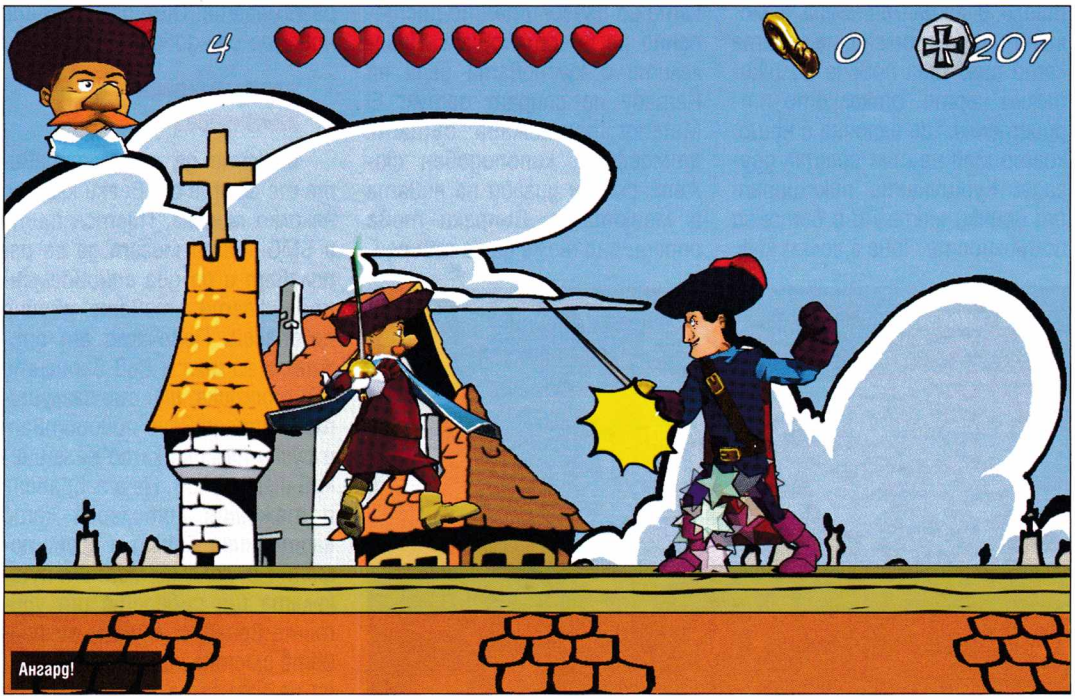
Обработката на тези комплексни бойни сцени е поверена на

енджина Typhoon 2

Това е подобрена версия на използвания в Korea: Forgotten Conflict. Сега той притежава куп технически новости. Благодарение на неговите способности нивата са изключително интерактивни. Спокойно можете да премествате всякакви предмети. Дизайнерите на картите са успели много добре да пресъздадат характерните особености на Южна Америка. Джунглата ще ви изненада с богатата си растителност. Ще трепете гадове също и в градски условия. Тъмните и зловещи коридори със сигурност ще ви напомнят за Max Payne. Моделите на героите, особено в близък план, са изпипани. Като цяло няма начин играта да ви разочарова по отношение на графиката си или физичния си енджин.

Настана времето и за финалните ми думи. Въпреки някои дребни бъгове и недомислия El Matador успя да ме зариби, така че да ѝ отделя повече от седмица. Чешките разработчици са успели да създадат истинско предизвикателство дори и за най–натренираните геймъри. Предполагам всеки фен ще се зарадва на игра, така добре продължаваща традициите на културния Max Payne.

Димитър Трифонов – Димò

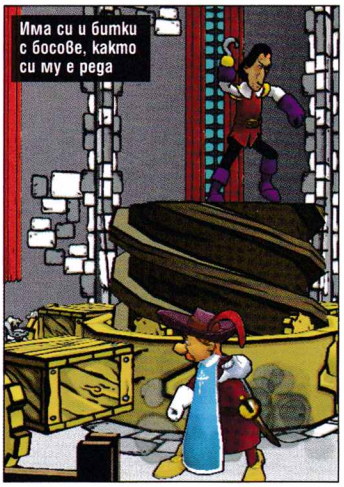

Ангард!

PC
XBox
PS2
GBA

Тримата мускетари

Jump'n'Run | издател: **Gramis** | **www.gramis.com** | хардуер: **1 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Мразя паяци!


Има си и битки с босове, както си му е реда

ПЛЮСОВЕ

- Преведена изцяло на български
- Приказна анимационна визия, благодарение на т.нар. cell-shading
- Ще тръгне на почти всяко PC

МИНУСИ

- Битките можеха да бъдат с една идея по-сложни
- От тримата мускетари управляем е единствено Портос
- Коментарите на Портос по време на игра от типа на "Трябва да спася приятелите си" в един момент стават мегадосадни

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Един за всички, всички за един!

Омръзнало ли ви е от шутъри с мазна графика, които едвам докарват тридесет кадъра в секунда на вашата нещастна щайга? От MMORPG-та, чиито вманиачени играчи изпадат в нервна криза всеки път, когато някой току-що прохождащ нуб странства из земите им? От спортни игри, които правят крачка назад с всяко следващо издание и по-съществената новост в тях е обновената база данни на играчите и позагладените ръбове на полигоните? И от клонинги на любимите ви стратегии и RPG-та, които имат навика да заливат пазара на талази? Да? Защо тогава не пробвате нещо съвършено различно и отпускащо като "Тримата мускетари"? Едно класическо антистресиращо "тичай и скачай" приключение, преведено изцяло на български.

Първа по рода си

Това е първата игра въобще, вдъхновена от едноименния роман на Александър Дюма. Геймплеят ѝ ще ви пренесе назад във времето в Париж през 1628 година, когато верните другари Атос, Портос и Арамис, известни повече като "тримата мускетари", обсъждат на по чашка последните новости в местната странноприемница "Червената гълъбица". А именно – поредните мускетари са изчезнали безследно! И никой не знае абсолютно нищо по въпроса.

Тогава младият Д'Артанян нахлува с гръм и трясък с план как мускетарите да открият и спасят своите колеги. Броени секунди по-късно той е последван от злия граф Ксавие и не по-малко гадния му подчинен лейтенант Орсини. Настава свирепа битка, но в разгара на сражението нещастният Портос изхвърчава през прозореца като ракета, губи съзнание и по този начин се изплъзва от лапите на двамата главорези. Когато идва на себе си, Портос разбира, че приятелите му са отвлечени! Ксавие е надделял и ги е затворил в Бастилията. И това не е всичко – на сутринта ги очаква екзекуция! Естествено, някой трябва да ги спаси от тази тежка участ!

Ще помогнете ли на Портос? Ще го преведете ли през десет нива и над двеста различни области, пълни с войници, прасета, паяци и таласъми?

Пъзели, капани и противници

Макар и битките да са елементарни, пъзелите – очевидни, а повечето капани – не особено фатални, играта е достатъчно предизвикателна. Тя е от онзи рядък тип "само още едно ниво и си лягам". Пък и презентацията и външният ѝ вид като цяло са меко казано пленителни. Освен това т.нар. cell-shading придава анимационен облик на всичко около вас.

Каквото и да си говорим, "Тримата мускетари" не представлява нищо революционно. Самият начин, по който е поднесено всичко, обаче е наистина уникален. На по-малко от един диск ще откриете простичък, но зарибяващ стил на игра, цели три различни завършека на историята и въобще – няколко часа откровено забавление със закръгления Портос, който е готов на всичко, за да спаси другарите си и да се върне в бленуваната "Черната гълъбица", за да допие чашката си с винце.

Владимир Тодоров

PC CD ROM

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

eXtreme Demolition

eXtreme Demolition е една от най-динамичните и разрушителни игри на пазара. Тя е пряко доказателство за уменията на независимите геймстудия, които с малко повече финансова подкрепа от някой голям разпространител биха могли да сътворят истински чудеса. В технологично отношение геймката не достига нивото на Need For Speed или FlatOut, но примамливата ѝ цена компенсира това неколкократно. Убедете се сами.

С eXtreme Demolition Xing Interactive ви канят да забравите правилника на пътя, да се качите във виртуалното возило и да изпуснете цялата пара, насъбрала се с вас. Играта не изневерява на името си. В нея ще откриете шест експлозивни екшън режима, измежду които и детмач, последният оцелял, плени флага и надпревара с времето. Ще ползвате над десет различни оръжия и невероятния "куршумов" ефект, който всички сме виждали във филми като "Матрицата" и игри от ранга на Max Payne.

Това е играта и с едни от най-разнообразните нива – ще прекосявате покривите на многоетажните небостъргачи, ще преодолявате законите на земното притегляне и ще карате дори по стените и таваните! И всичко това или сингълплейър, или онлайн с приятели – както пожелаете! eXtreme Demolition е същинска разрушителна фиеста.

ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- Подчинете гравитацията на своята воля – шофирайте навсякъде! Дори по стените! Запратете противника си в тавана, настанете се удобно и гледайте как се разпада на съставните си части!
- Подкарайте към унищожение най-разнообразни превозни средства, включително екзотични спортни коли, болиди от Формула 1, че дори и камуфлажни военни машинарии!
- Най-накрая игра, чийто режими не представляват просто пълнеж. Освен познатия на всички ни детмач, може да се пробвате на експлозивния "бомбен" режим или на плени флага на една от специално създадените за случая CTF арени. Че даже и на футбол... без да излизате от собствената си кола! Този новаторски режим ще ви даде възможност подавате, изпълнявате тъч и крадете топката. С други думи – да играете футбол с два отбора от по пет коли така, както никога досега.
- За онези от вас, които предпочитат самостоятелната игра, е предвиден специалния "куест" режим, в който ще трябва да преминете през няколко предизвикателни нива, за да откриете истинската причина за провеждането на този смъртоносен турнир. Или се включете в надпревара с времето, мерете постиженията си с резултатите на други играчи и се опитайте да поставите нов световен рекорд, който ще бъде качен автоматично на страницата на играта. Ако дори това не е по вкуса ви, защо не създадете произволна игра с компютърно контролирани противници и не ги превърнете във вторични суровини?
- Играта включва носителя на награда мрежови енджин, използван в популярните мултиплейър шутъри Tribes и Tribes 2. Той е гаранция за бърза и стабилна игра през LAN или в Интернет на който и да е от режимите, на каквито правила пожелаете с каквито екипи предпочитате – смесица от ботове или истински приятели. Изборът е ваш!
- Ако смятате, че ще имате проблеми да усвоите управлението на играта, не се притеснявайте. eXtreme Demolition включва и ръководство изцяло на български език!

XING interactive

Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Mage Knight: Apocalypse

RPG | издател: Namko Bandai | www.mkapocalypse.com | хардуер: P 1.8 GHz, 512 MB RAM | мултиплейър: Yes/No | CD: 6

Една апокалиптично проблемна ролева игра с достойнства

Студ, мрак, аз и шест диска – това бяха основните участници в една неделна есенна вечер, когато пуснах Mage Knight: Apocalypse (MKA) за първи път. Чия е била гениалната идея да сложат тази игра на един куп CD-та, а не просто на DVD, не знам. Но със сигурност същият не се е славел с много акъл. И така, след половинчасова инсталация и постоянно и досадно дирене на следващия диск, се оказа, че това е

просто-поредният-почти-тъп-Diablo-клонинг

По същество MKA представлява хеке-нд-слеш RPG и като такова се е постарало да попие почти всички характеристики на Diablo – първосъздателя на жанра. Сиреч още в началото ще бъдете подканени да изберете по добрия стар начин своя герой измежду общо пет варианта. Но за разлика от близордския хит, тук малко или много имате възможност да промените облика на аватара си – цвят на очи, кожа и коса, тип лице и прочие. Докато сме на тази тема, няма как да не споделя с вас впечатленията си от женските модели – телата на амазонката и вампирката са изваяни от истински поклонник на всяка една частица на нежната половинка. Уверете се сами.

Едно нещо ме подразни – чистокръвният маг, един от любимите ми типове герои – е представен от някакво драконоподобно същество на име Сарус. Да, има готини крила, но дори и това не би могло да ме накара да се асоциирам с гущеровидната му физиономия през цялото време.

Солонави наставлява

Петимата избраници

Иначе играта с всеки един от героите е поразително различна. Ако джджуджето разчита на естествената си резистентност към магиите, на мерника на своята пушка и експлозивите, които сам приготвя, както и на бруталния замах на брадвата си, то драконовият маг помпа враговете си единствено и само с огнени топки, светкавици и ледени магии от всякакъв род.

Вампирката пък изсмуква кръвта на другите, за да възстанови своето собствено здраве, може да се превръща в прилеп, да призовава скелети, зомбита и големи, които да ѝ помагат, и винаги открива слабото място на противниците си.

Що се отнася до елфа, той е паладин – свещен воин, който благославя оръжията и бронята си, съсредоточава способностите си върху защитата както на самия себе си, така и на съюзниците си. А когато се налага да отстрани някого от безопасно разстояние, лъкът, чийто стрели са ръководени от божествена магия, е винаги под ръка.

Накрая стигаме до амазонката – тя като че ли е най-интересният за игра герой, тъй като приема три различни състояния по време на битка. Става силна като мечка, придобива острия взор на орел, уцелвайки със стрелите си най-малката пролука във вражеската броня и пъргавее, подобно на ягуар. Уловката в случая е, че само едно от тези състояния може да бъде активно и в такъв случай уменията от всички останали стават неприложими, което предполага малко по-

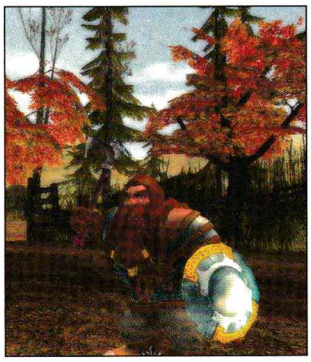
ПЛЮСОВЕ

- Петима коренно различни един от друг герои
- Добро използване на лиценза Mage Knight
- Може да правите отвари и да облагородявате повечето предмети с магически камъни (при това процесът е обратим)
- Стилна визия

МИНУСИ

- Ужасна камера
- Сериозни проблеми с инвентара
- Спътниците ви често се държат като дебили и не могат да намерят пътя до вас
- Прекалено благосклонна respawn система, което прави играта твърде лесна

графика	
звук	
геймплей	
общо	4



КРАЯТ НА ДНИТЕ

Макар че може да изберете само един герой, останалите рано или късно ще се присъединят към вас в опита ви да спрете надвисналия над земята Апокалипсис, защото всички те са Пазители. Воини, положили клетва в името на своите наставници – магическата и мистериозна раса Солонави – да открият и изкоренят злото. Да го спрат на всяка цена. Но петглавия Дракон на Апокалипсиса не се убива токутака. Време е битката, която ще сложи край на всички сражения, да започне...

сериозно стратегическо мислене.

Специални благодарности на Крис Тейлър

Основната идея за развитие на героите е директно измъкната от Dungeon Siege, но малко или много Natco са я доразвили. Принципът "колкото повече използваш нещо, толкова по-добър ставаш с него" важи абсолютно навсякъде. Пример – събирате билки и приготвяте лечебен еликсир – качвате интелигентността си. Помпате врага си със специални умения – те се подобряват и/или ви дават достъп до нови. Всичко се случва без излишно губене на време в разпределяне на скил точки, без каквито и да било ядове – просто раздавате кликове наляво и надясно, докато накрая пръстите ви не изпокапят.

Уви, през по-голямата част от времето обаче ще ви бъде трудно да правите каквото и да било, защото камерата се управлява изцяло и само от вас самите и е меко казано ужасна, особено при по-тесните пространства. Ориентиране там няма. Докато разберете откъде точно ви помпат със стрели, току-виж вече сте станали храна за апокалиптичните червейчета.

Проблеми с инвентаризацията

Неприятностите обаче не свършват дотук. Освен камерата (добавете и дебилното чувство за ориентация на спътниците ви, както и възможността да атакувате орки през вратите), друг основен проблем на Mage Knight е свързан с инвентара на героя.

Няма толкова недоклатен елемент като торбичката, в която побирате бангиите си. Преди да излезе първият пач, предметите от един и същи вид, които събирахте, не се трупаха на купчинки, а вие ръчно трябваше да редите елексирчетата си и билките една върху друга, защото след петата убита гадина оставахте без пукнато свободно местенце.

Кръпка 1.01 оправи това идиотско недоразумение, но останаха поне още толкова. Например – не може да преместите директно вече екипирано от вас оръжие или парче броня върху наковалнята, за да му сложите магически камък и да подобрите статистиките му. Първо трябва да го свалите от себе си и да го оставите в инвентара и оттам да го провлачите.

И още, и още неприятности

Следващият проблем, който се набива на очи, е, че не е възможно да слагате директно предметите от инвентара върху техните еднотипни купчинки в големия сандък с неща за черни дни а ла Diablo. Трябва да хванете да речем билката Dittany Thorn от торбичката си, да я пльоснете на свободно място в инвентара и чак след това да я провлачите върху купчинката от други 20 Dittany Thorn. Тъпо.

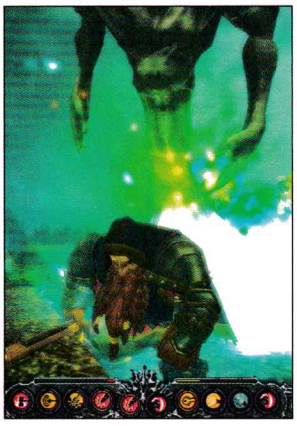
Доста дразни и фактът, че няма смисъл да нареждате нещата в сандъка, така че да се ориентирате по-лесно, когато търсите нещо необходимо (тук е същият хаос, какъвто е и при продавачите – отърване няма), защото в момента, в който стартирате Mage Knight наново, играта ще се е постарала да ги разбърка. Да речем, че сте решили да слагате всички брони на втора страница, а всички билки – на първа. Забравете! Има ли свободни слотове между предметите, след повторното ѝ пускане, геймката автоматично "пренарежда" нещата. Т.е. всички брони от страница две ще се появяват на свободните места в страница едно. Подобни работи дразнят, просто не може да си представите колко много.

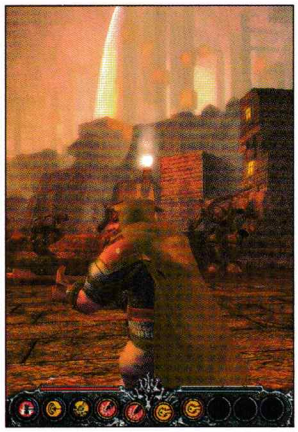
Стойте настрана

Mage Knight е игра с потенциал, но колкото и да ми се искаше да я харесам, тя все ми стоварваше някоя нова глупост върху главата. Затова поставям оценка за геймплей 3,5. С някой и друг пач обаче тя би могла да се повиши до 4 – 4,5. И все пак нека ви дам един съвет. Ако сте ценители на RPG жанра, по-добре се насочете към Gothic 3, Neverwinter Nights 2, че дори и по-екшън ориентираната Dark Messiah of Might and Magic. Не е като да няма на какво да играем в тези дъждовни дни, че да пробягваме към някакви странни и недоклатени недоразумения, представящи се за "страхотни ролеви игри".

Владимир Тодоров

Това, че съм джудже, не ми пречи да те фрасна в мутрата





Във вихъра на сражението, в буквалния смисъл на думата

И в дъжд, и в сняг воинът е на пост

ПО-ДОБРА ОТ
- Варене на компоти

ПО-ЛОША ОТ
- Stronghold

Копайте, роби!

Зидче и защитници

PC
XBox
PS2
GBA

Stronghold Legends

RTS | издател: **Firefly Studios/2k Games** | **www.2kgames.com/strongholdlegends** | хардуер: **1.6 GHz, 512 MB RAM** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Итс а кайнд ъф маааджиик

ПЛЮСОВЕ
- Зидаш зидарии
- Бъзикаш се с разни зидорушачи
- Забавна

МИНУСИ
- Разни зидорушачи се бъзикат с теб
- Май не е минавала бета тестове
- Зидането е cool, ама до време

графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

На кой път се чупеше стомничката... третия?

Имам си един особен кеф като играя средновековни стратегии в реално време. Породи се в Age-а, после се затвърди и във втория Age of Empires, че и в там разните му клонинги. Простичка радост, но силно душопочесваща. Всяка мисия, всяко скирмишче или всяко едно мулти мачле си го играех по един и същи, кефещ ме начин. Правех си селце, строях си сградки да стане по-голямшко и си го обграждах със зид. Първо дървен, палисаден един такъв, не много вървежен, лесно пламва. После ъпгрейд до тиер две технологиите и се почваха каменните изгъзици. То не бяха първи заграждения, че втори, пък и вътрешно-външни имаше. И накрая цвъкваш тук-таме кулички за благоприличие към вражата пехота, да има кой със стрели да я боцка по меките части. И накрая се отпускаш и си цъкаш спокойно, тайно надявайки се говедото да не докара тежката артилерия и да ти скърши хатъра... и хубавата зидария също. Ей, а пък какви разигравания е ставало по тези ми ти стени в Rome: Total War, прилежащите му експанжъни и модове, не е тайна никому, че тази игра ми глътна неприлично много време от живота.

Сговорна зидария – планини повдига

Този на пръв поглед шизофреничен увод има един тъ-ъничък подтекст. Всички тези сценки на душевен пийс и пикселно насилие са били част от концепцията на доста успели и известни заглавия. И така се ражда брилянтната идея – защо да не се завърти цялостна игра около нея. И Воалà – първият Stronghold се пръква. Иху-аху пълно, гърмят фойерверки, всички са доволни. Играта наистина пичели фенове с добрата си реализация. И нека си го признаем: зидането на стенички си е фън, затова качих 1 точка в общата оценка на Black&White навремето. Но индустрията си е все така динамична и някак си медийвълната* тематика биде изместена от фентъзи такава. Але оп и всички повлякоха крак – Age of Wonders, Еди кво си ъф Леджъндс, Ъф Митс и т.н. Именно затова последният Stronghold нямаше как да не влезе в руслото на комерса и да не полее с цял казан фентъзи, цялостната си концепция. Май само стеничките останаха от оригинала.

Който зид копае другиму...

Та, ако още не сте разбрали – Stronghold: Legends е радостта за всеки фанатик на тема обсади и защити на крепостни стени. Само че освен стандартните за тези исторически ширини британци и саксонци, са набутани две нови изцяло измислени раси.

Първата е на Лошите. Точно така, чисто и просто на лошите, силите на злото, легионите на преизподнята и т.н. Вие какво очаквахте – Ордена на гугутките екснационалисти или Лосовете ексцибиционисти. Армията им се гради от демони (прозяв), адски хрътки (леле, ще си разчекна ченето) и псевдо немъртви (хрррр). Дори X (екс) единица си нямат, жалко.

Втората раса е на северняците. Не, драги читатели, няма пингвинчета с позитронни оръдия и бели мечки снайперисти. Просто викинги. Или прости викинги. Защо съм толкова критичен, ще попитате вие. Ами защото да се copy/paste-ва юнит концепцията на Microsoft-ска игра е не много умно, особено когато не можеш да го направиш по-добре. Но нали знаете, едно е да искаш, друго е да можеш, трето е да пиеш по 4 кафета на ден и да оцелееш.

Хората, освен трета раса и нетрезв опит за комбиниране на легендата за Мерлин и Артур с нискоинтелигентни сценаристи, са с коефициент на оригиналност на автобусна гума. Стрелци, пики, копия, рицари – отново всичко познато до болка. Героите са интересни, но бързо мрат, а магиите им са бая стандартни и сме ги виждали прекалено много пъти досега.

Малък свеж полъх идват от икономическата страна на играта, обсадните машини и самото зидане.

Бързото зидче, слепи ги ражда

Играта е силно пасивна. Т.е. в повечето мисии ще чакате да дойде някой и да умре под стените на крепостта ви. Тези, в които ще излезете навън, за да погромите другарски настроеното ИИ, са рядкост или поне в кампанията е така. Има и опцийка за изпълняване на задачи, но основната забава си остава мултито. За да е успешна вашата конструкция, ви трябва добра икономика, работна ръка и разрешително от софийска градска за строеж... или много злато да си платите рушветите, но това влиза в икономиката. Автоматично ще се пръкват селянчета, които можете да пращате да копат в мините, да стържат дръвца и т.н. благосъбирателна дейност. Спестено им е усилието да строят, а на дивелъпърите – да анимират дейността, тъй като сградите се пръкват на мига, в който ги положите.

Всеки селянин е потенциален военен, както и

всеки военен е потенциален селянин

За да изтренирате стрелец например, ще трябва да му платите манджата, след това да имате свободен новобранец, след това трябва да го въоръжите, за което ви трябват дървосекачи и работилничка за лъкове и накрая получавате чистак-бърсак новичък longbowman. Ако не достига работната ръка, можете да си го разформирате и да го пратите обратно на ябълковите градинки. Оу, да – забравих най-големия пиниз: армията ви хрупа ябълки до полуда, това почти задмина имперските роботи, събиращи кълпинки от един Age of Empires мод на тема Star Wars. Та стегнали сте си икономиката, имате армия – започва се с голямото зидане. Правите както и каквото ви душа искате – кулички, различни типове стени, стълбички към тях. След това идва теста им пред дулата на вражите оръжия. Въпросът е струва ли си да се чака по половин-един час за 10 минути радост?

Въпросът е как ще възприемете заглавието. Ако тръгнете с надежди за сериозна игра – ще останете разочаровани. Но ако подходите към нея като поредния филм с Роб Шнайдър – т.е. с известна доза снизхождение за час и половина от живота ви, изгърмяни в силно безсмислена дейност, ще ѝ се израдвате. Аз лично се сцепих от кикот още във втората мисия, когато някакви ентусиасти, гушнали по една лопата в ръка, се цамбуркаха в моренцето на по една тава за пица и после измираха с песен на уста. Бунтът на пицарите, егати! А графиката отнася критика само на ниво единици – водата, дървенцата, сградите, магиите и бекграунда като цяло са много красиви.

Георги Панайотов

*игра на думи от Medieval (средновековен) и Medievil – доста популярен конзолен франчайз

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лицензия за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

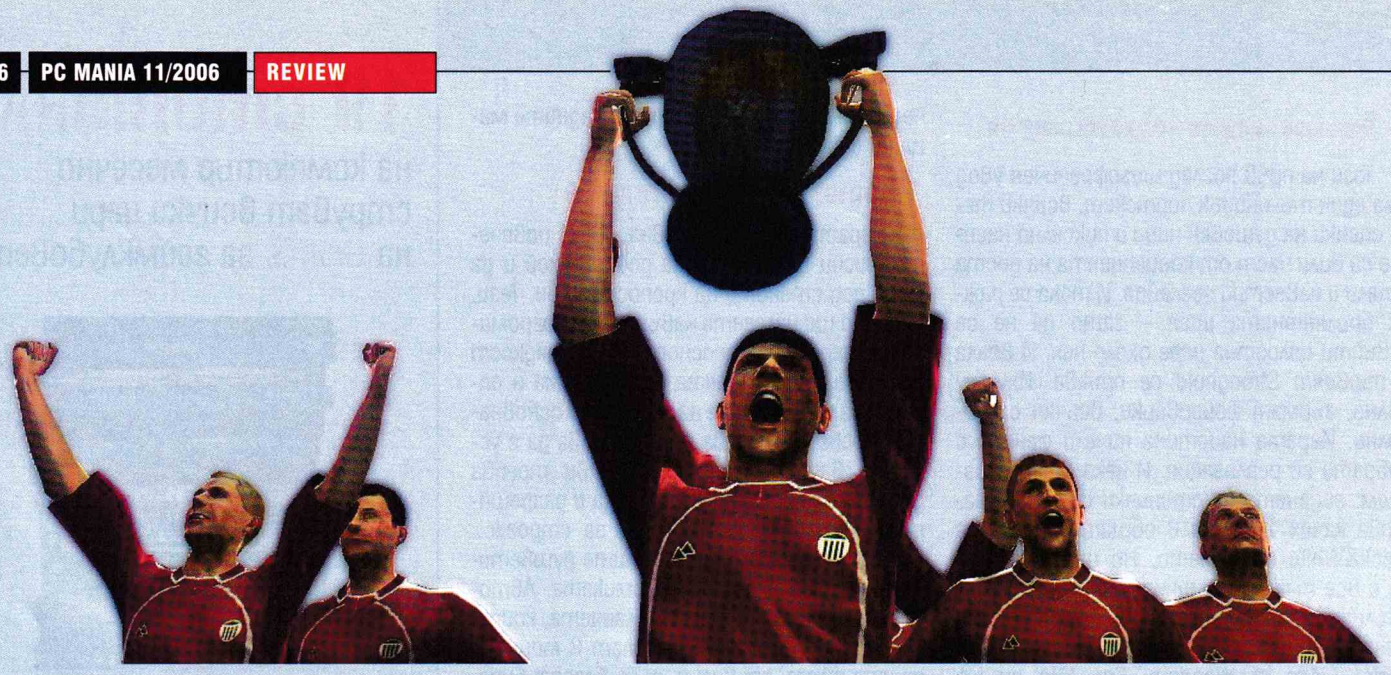
GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
GSM (088) 8393141
Тел. (032) 624080, в. 101, 103



Поредният неуспешен претендент за мениджър-трона

PC
X360
PS2
GBA

LMA Manager 2007

Футболен мениджър | издател: **Codemasters** | **www.codemasters.com/lma2007** | хардуер: **1.8 GHz, 256 MB RAM** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

В повечето жанрове има поне по няколко равностойни игри, които всеки геймър би могъл да разцъка – сред стратегиите това са сериите на Age of Empires и Empire Earth, при шутърите можете да избирате между Counter Strike, F.E.A.R и много други, и т.н. И все пак повечето геймъри добре знаят, че футболните мениджъри представляват една изключително малка ниша в обширния свят на игрите, която вече десетилетие е доминирана от вече легендарната Championship Manager и продължението ѝ Football Manager, чиято последна версия се очаква в края на октомври.

ПЛЮСОВЕ

- Първата игра от поредицата, създадена и за PC
- Възможност за анализ на двубоите и водене на обширна статистика

МИНУСИ

- Твърде малко първенства, в които може да играете
- На моменти объркващ интерфейс
- Пропуски в определянето на тактиката

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Ето защо всеки нов опит да се разбие монополът на горепоменатата игра се посреща с голяма доза надежда и очакване.

Предсезонна подготовка

В случая с LMA Manager 2007 наистина имаше всички основания очакванията да са големи. Поредицата е непозната на PC геймърите, но с успех съществува отдавна в конзолен вариант. Тази година Codemasters за пръв път решиха да пуснат версия и за компютър, което накара милионите кандидат-мениджъри за пореден път да затаят дъх и да се запитат дали най-сетне и те ще могат да се насладят на малко разнообразие. Колкото и да ми се иска да закимам утвърдително, отговорът за пореден път е: „не".

Не ме разбирайте погрешно – играта е добре изпипана, базата данни с играчи и отбори е по-голяма от предишните версии, има и някои интересни опции. От самото начало ми допадна идеята да си създадеш собствен мениджър и то съвсем буквално. Благодарение на графичния редактор можете да изберете облеклото му – стилен като английски джентълмен или с анцуг а ла „Димитър Пенев". Можете да променяте цвета на кожата, на очите, на косата и т.н. Изборът въобще не е маловажен, защото после ще гледате редовно вашето творение по време на мачовете или в новините.

След като създадете героя си по ваш образ и подобие, минавате към избор на отбор. Разнообразието не е много голямо за разлика от това във Football Manager, но са представени всички по-силни първенства в Европа. Все пак, онези от вас, които биха искали да повторят успехите на Левски в Шампионската лига или да създадат футболна династия в Австралия например, ще бъдат разочаровани.

Първият съдийски сигнал

Попадайки в основното меню, веднага се набиват на очи асоциации с игрите от поредицата Total Club Manager – много менюта, подменюта, безкрайни опции и малко игра. За щастие, безсмислени и ненужни опции като тази да наемете частен учител на някои талантлив играч от детската школа на отбора, който не върви добре в училище, няма. Въпреки това съществуват много неща, които просто не ви вълнуват, а не са ви дадени възможности да направите други действия, които са неизменна част от ежедневието на един мениджър.

Когато всичко е готово, отивате в менюто за мач. Там има само две опции – да изгледате срещата или да видите само резултата. При първия вариант играта ви пренася в един доста ръбат свят, бледо наподобяващ FIFA. Разбира се, графиката е в пъти по-добра от малките кръгчета, които подскачат нагоре-надолу по екрана във Football Manager, но пък така или иначе визуалните ефекти никога не са били най-важното в този тип игри. Докато наблюдавате двубоя, можете да променяте тактиката на вашите избраници, да правите смени и да потривате ръце или да си скубете косите в зависимост от развоя на събитията. Когато срещата свърши, попадате в едно от най-рекламираните от Codemasters нововъведения – огромно меню с резултати, класирания и статистики, даващо ви възможност да се информирате за всичко по-важно в света на футбола. Интересна е опцията News Highlights, където можете да изгледате кратък анимиран клип, в който мениджър приветства новозакупен играч или отговаря на въпроси по време на пресконференция.

Червен картон

Въпреки споменатите по-

Моят личен фаворит – Борусия Дортмунд – ще разбият ли най-накрая монопола на Байерн?

Стадионът на Дортмунд е автентичен, макар и с измислено име

горе положителни страни, играта е далеч от истината за футболния мениджмънт. Нещо повече – редицата фрапиращи грешки ме карат да се замисля каква е ползата от най-различни безсмислени опции и шарени графики, когато основни неща си остават недоизпипани. Оставете това, че стадионите не носят истинските си имена и в Германия например, стадионът на Борусия Дортмунд се нарича Dortmundstadion, на Вердер – Werderstadion. Качествата на играчите са представени не в обичайните и лесни за сравнение цифри, а с обикновена права линия, така че, за да разберете дали Раул е по-добър от Хосе Антонио Рейес ще трябва да се въоръжите с някаква линийка, която да налагате по екрана.

Авторите явно не са сметнали за нужно да пресъздадат с особена точност и позициите на играчите – в резултат има само четирите основни поста: вратар, защитник, халф и нападател. При това тези 4 позиции са обозначени не с думи, а с цветове, така че ще ви трябва известно време, за да свикнете. Нито дума не се споменава и за това дали един защитник е стопер или бек, или пък дали нападателят, който искате да закупите, играе от ляво или от дясно на атаката. Въобще изглежда, че имате пълна свобода на действие при определяне на тактиката.

Ако решите да пестите малко време и да видите само крайния резултат, ще трябва да изберете вече споменатата опция за това. В такъв случай обаче нямате никакви възможност да предприемете каквото и да било по време на мача, нито дори виждате някъде неговото развитие. Просто търпеливо трябва да изчакате двадесетина секунди, докато се зареди екранът и после да отидете в менюто за резултатите, откъдето да се осведомите за това как е завършил двубоят. Не е много гот, нали?

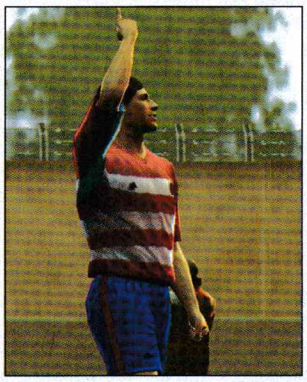
Пресконференцията след мача

И така, въпреки надеждата, с която си инсталирах LMA Manager 2007, за съжаление нищо не оправда очакванията ми. Пропуските в ключови области убиват цялото удоволствие и на човек направо му идва да завие от яд. Така, че ако имате малко излишно време, може и да го пропилеете с LMA Manager 2007, но за мен тази игра заслужава място сред останалите неуспешни опити да бъде свален Football Manager от трона. Така че търпение! 22-ри октомври е близо!

Иво Цеков

МАЛКО ИСТОРИЯ

Първото издание от поредицата LMA Manager датира от далечната вече 1999 г. Оттогава серията излиза веднъж годишно, като е предназначена изключително за конзола. Версията от тази година е първата за PC. Постепенно се увеличава и броят на първенствата, между които играчите могат да избират – в изданието от 1999 г. това е само английската Висша лига, а сега вече имаме 7 шампионата.



Графиката по време на срещата не блести с нещо особено

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА JAVA ИГРА

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

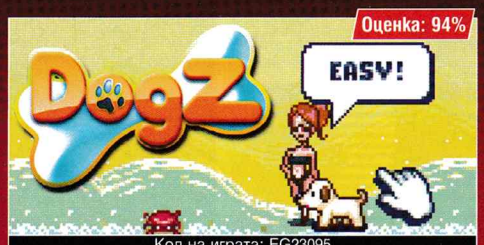
FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ
WWW.FUN4GSM.COM

Код на играта: EG46602
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Double Agent е поредното заглавие от поредицата Splinter Cell за мобилен телефон. Този път разработчиците на Gameloft са се постарали наистина, добавяйки нов и оригинален елемент в играта – двоен агент. Като двоен агент вашата цел е първоначално да спечелите доверието на противниците си, като впоследствие методично да елиминирате врага.

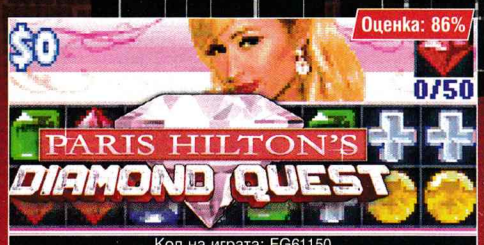
Сред особеностите на двойния агент е и условието да поддържате броя на екстерминираните противници възможно най-нисък, за да не се компрометира вашето прикритие. Крайната цел в мисиите ви е да предадете важната информация до централата, която впоследствие да вземе мерки и да осуети терористичните намерения на злодеите. Убивайте нежно, говорете тихо и се върнете жив.

Останалото е познат по стил и качество на графиката аркаден екшън за мобилни телефони.



Код на играта: EG23095
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Ако винаги сте мечтаели да имате домашен любимец, но родителите ви категорично са ви отказвали, свалете си Dogz. Това е модерен Java-симулатор, който трябва да даде на младото поколение онова усещане за грижовност, което побърка преди десет години тинейджърите с Tamagotchi. Имате си кученце и трябва да се грижите за него. Трябва да го къпете, храните, разхождате. Ако се грижите за вашата чочинка и внимавате да не остане гладна и неразходена, тя ще ви се отблагодари с радостен лай и махане на опашка. В допълнение ще можете да решавате различни дребни закачки-задачки с тренирания ви пес – пъзели, бягане с препятствия и т.н. Особено голямото предимство на виртуалното куче е, че не е нужно да го оставяте на баба си да го гледа, докато сте на море и че не трябва да се притеснявате, че ще преникае цялата къща, ако сутринта просто ви се спи.



Код на играта: EG61150
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Името на Парис Хилтън предизвиква задължително любопитство. Наследницата на хотелската империя „Hilton" е достатъчно скандална, за да гарантира публичност на всяко начинание. Такъв е случаят и с Paris Hilton's Diamond Quest. Това е обикновен пъзел, който е освежен с добавяне на нарисуваната Парис. Тя окуражава играча към успеха, като от време на време се появява пикселизираният ѝ в известна степен образ. Пъзелите приличат силно на игри като Tetris. Ако уцелите камъни, блокчета или елементи в един и същи цвят или десèн, те изчезват и ви носят брой точки. Освен за точки можете да се борите да откриете името Paris Hilton, като премахнете всички елементи от екрана или да елиминирате за време определен брой специално оцветени камъчета. Общият брой на различните комбинации е над 50, което обещава, че няма да скучаете, докато убивате свободното си време.

Код на играта: EG23521
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Asphalt 3 Street Rules е третата част на автомобилната поредица Asphalt, в която ще можете натискате джойстик бутона на телефона в надпревара с изкуствения интелект. Игрите Asphalt имат две отличителни черти – платени лицензи за световно известни марки автомобили и качествена графика. Street Rules не отстъпва от тази традиция, като получавате достъп до девет коли и три мотора, сред които Mini Cooper S, Pagani Zonda F, Aston Martin V8 Vantage, Ducati Desmosedici RR, Lamborghini Gallardo Spyder и др. Достъпът до тях изисква да постигнете известни състезателни успехи. Различни стимули по трасето ви карат да влизате с пълна газ в завоя, след което зрелищно да се пързаляте наляво или надясно. Изображението е 3D, а усещането напомня силно годините на първите Need for Speed за компютър.

Код на играта: EG65293
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

Open Season е поредният филм, по който се появява и Java-игра за мобилния ви телефон. Open Season (на български би следвало да се преведе като Ловен сезон) разказва историята на мечката-гризли Буг и на рахитичното еленче Елиът. Поради обстоятелства цирковият мечок Буг се озовава в гората три дни преди началото на ловния сезон. Той може да разчита единствено на Елиът, за да спаси кожата. Играта пресъздава в различни мисии препятствията, които двамата герои и останалите обитатели на гората трябва да преодолеят, за да надхитрят ловците. Можете да играете и с двамата персонажи, като всеки от тях има своите предимства и недостатъци.

Свежа и забавна, макар и с позната механика на мисиите, Open Season разсейва отлично в есенните дни.

Код на играта: EG87167
За повече информация как да поръчаш, погледни вдясно.

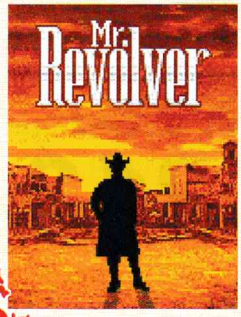
Сериалът The O.C. е изключително популярен днес. В квартала на богатите, Orange County, млади тинейджъри без материални проблеми живеят живота си на кино – любов, приятелство, интриги, вражди и т.н. Мобилната игра по сериала е подобен на The Sims-симулатор. След като в началото изберете своя персонаж (четирима от главните герои в сериала), пред вас седи задачата да развивате героя си. Подобно на Sims и тук ще трябва да се грижите за външността си, да подобрявате определени характеристики и способности, както и да общувате с останалите персонажи в играта. Освен в куестовата част ще можете да изиграете и три по-малки, аркадни игрички. Графиката на The O.C. прилича на комикс и е красиво нарисувана. Ако си падате по куестове и социални симулатори, няма как да пропуснете The O.C. за мобилен телефон.

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА JAVA ИГРА

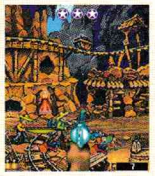
ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

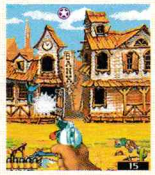
FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ
WWW.FUN4GSM.COM

екшън



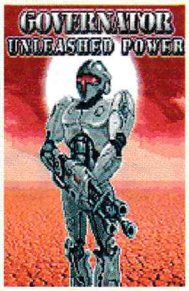
Mr Revolver е шутър в стил уестърн. Ти си Уайът Ърп - шериф на Додж Сити. Банда главорези тероризира жителите на града.Грабни любимия си револвер и куршум да не те лови. Не забравяй, че шерифите рядко изкарват до пенсия.





HEROCRAFT
EG65082

ТИ КОНТРОЛИРАШ РОБОТИЗИРАН КИБОРГ В МИСИЯ ЗА УНИЩОЖАВАНЕ НА ТЕРОРИСТИ, ИСКАЩИ НОВ СВЕТОВЕН РЕД



EG96025

adventure

НЕВЕРОЯТНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СРЕДНОВЕКОВНА ЯПОНИЯ!

САМО ПРИ НАС НА БЪЛГАРСКИ
EG42724

СТРАХОТНА СТРАТЕГИЧЕСКА ИГРА В СТИЛА НА "ЦИВИЛИЗАЦИЯ"

САМО ПРИ НАС НА БЪЛГАРСКИ
EG22806

sports

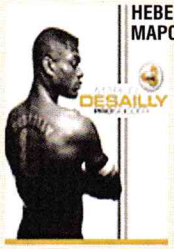
МАНИАШКИ БАСКЕТБОЛ ЗА ФЕНОВЕ

EG50157

УНИКАЛНИ ТРИКОВЕ ЗА ГРАДА!

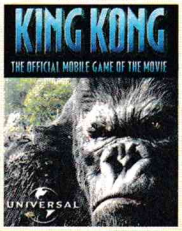
EG26609

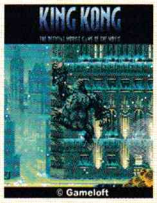
НЕВЕРОЯТНИЯТ МАРСЕЛ ДЕСАЙ



EG27494

ТОЙ ИДВА, ЗА ДА ЗАЩИТИ КРАСАВИЦАТА



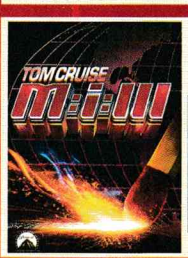


EG40243

МАГИЧЕСКО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

EG59420

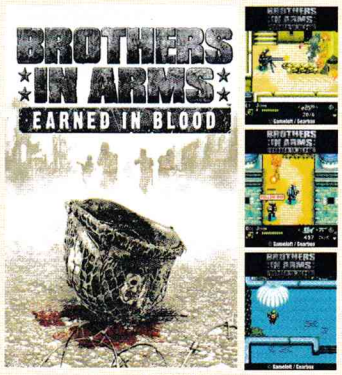
action



ДОБРО УТРО. ТИ СИ ИТЪН ХЪНТ. ОЦЕЛЕЙ В СМЪРТОНОСНИТЕ БИТКИ ПО ПЪТЯ. КЪСМЕТ! ТОВА СЪОБЩЕНИЕ ЩЕ СЕ САМОУНИЩОЖИ СЛЕД 5 СЕКУНДИ

EG58878

МОБИЛНАТА ВЕРСИЯ НА ХИТОВАТА ИГРА ЗА КОНЗОЛИ И PC!!! РАЗНООБРАЗИЕ ОТ ОРЪЖИЯ, ОБОРУДВАНЕ И ВРАГОВЕ ЗАСЛУЖАВАЩО СЛАВАТА НА ХОЛИВУДСКИ РАЗБИВАЧ НА КЛАСАЦИИ



EG80849

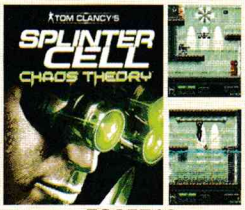
ПОСЛЕДНИЯ ЕПИЗОД НА ТРИЛОГИЯТА

EG55201

НАЙ-ПРЕДИЗВИКАТЕЛНАТА СЕРИЯ ДО СЕГА

EG46602

ТЕОРИЯТА НА ХАОСА



EG95718

gameloft

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADE MARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ПЕРУШИНА ЩЕ ХВЪРЧИ!

EG64278

arcade

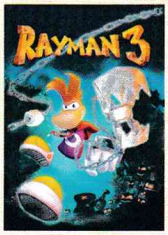
СРЕДНОВЕКОВНА ОРИГИНАЛНА ВСЕЛЕНА И МОЩНИ ВОЙНИЦИ

EG56861

УНИЩОЖИ ЗЕМЯТА!!!

EG27756

ГОЛЯМ КУПОН!



EG51226

ЗА ХОРА СЪС ЗДРАВИ НЕРВИ!

EG54483

НОВИ ЕПИЗОДИ!

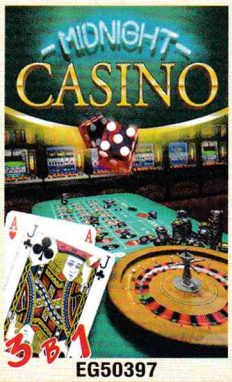
EG85088

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

puzzle

ГОЛЕМИТЕ МОМЧЕТА НА ХАЗАРТА ТЕ ЧАКАТ ВЪТРЕ!

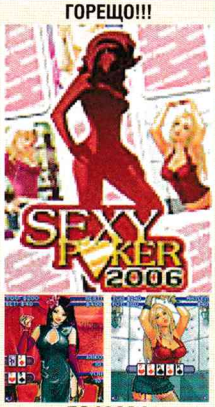


EG50397

ДЪРПАЙ РЪЧКАТА, СПЕЧЕЛИ КИНТИ И СЪБЛЕЧИ СЛАДУРЧЕТАТА

EG90150

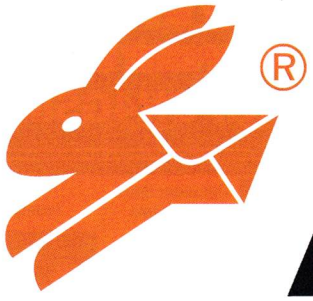
ГОРЕЩО!!!



EG49294

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ И ГЛОБУЛ. ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) СЪС СЛЕДНОТО ПРИМЕРНО СЪДЪРЖАНИЕ: EG12345.
ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВАТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ, НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM
ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС



СИТИ ЕКСПРЕС

бързи куриери

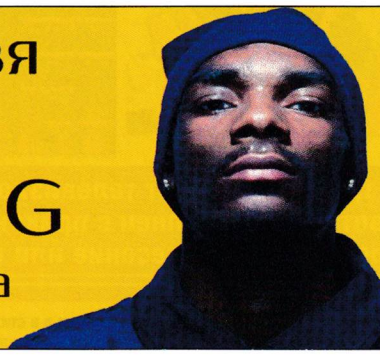
телефон за София 91212

club DOUBLE VISION представя

най-якото TEEN PARTY

с DJ Станчо и DJ Тони G

всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC MaNiA

Конзолно издание на Crysis?

Представители на Crytek не отрекоха възможността тяхното ново творение, шутърът Crysis, да се появи и във версия за Xbox 360 и PlayStation3. Лийд артистът на Crytek, Майкъл Кеймзон, е споменал в интервю пред GameIndustry.biz, че студиото определено разполага с нужния екип за подобно сериозно предизвикателство. Въпреки всичко Кеймзон уточнил на няколко пъти, че става въпрос по-скоро за възможност, отколкото за твърдо решение. Според него ключова роля за бъдещето на Crysis щяла да изиграе преценката какво визуално ниво може да бъде постигнато на тези две конзолни платформи. Както и какви пари могат да се направят от това, бихме добавили ние.

DVD "рипове" на Xbox360?

Холандски фен сайт обяви, че самите Microsoft са споменали, по време на прессъбитие, че планират DivX и XviD плейбек съвместимост за своята нова конзола. Все още не е уточнено как точно би трябвало да се стигне до подобна екстра, но нека не забравяме, че новината все още дори не е потвърдена официално. Всичко това звучи като удачен ход да се неутрализира Blueray преимуществото на PlayStation3. Пак на същото прессъбитие, кръстено според въпросния уебсайт – "Mission 360", Microsoft са обявили и плановете си да пуснат на пазара Xbox 360 в няколко нови цвята.

Wii в повече от очакваното

Според специализирания уебсайт briefing.com до момента са произведени над 2 милиона броя от новата конзола. Японският развлекателен гигант очаква да разполага с близо 9 милиона конзоли до началото на април 2007-ма. Предишните планове на Nintendo бяха за не повече от 6 милиона произведени Wii за същия период. Някои дори отиват по-далеч в предвижданията си и уточняват, че споменатите цифри се отнасят само за бройките, които по това време да ще са в търговската мрежа. Nintendo били в състояние да произведат цели 11 милиона Wii-та до края на календарната 2006-та.

PSP на все същата цена

Въпреки слабия интерес от страна на геймърите към PlayStation Portable представители на компанията-производител за пореден път обявиха, че не планират намаляване на цената на преносимата си конзола. Вместо това Sony се готви да предложи по-широка гама от заглавия и да се привлече нова аудитория. Факт е, че оригинални и интересни заглавия за платформата определено не достигат. Вероятно сериозен фактор за слабата популярност на PSP е и липсата на интерес от страна на дивелъпърите, най-вероятно поради твърде високите цени за разработка.

Capcom стъпкаха "детелината"

На 12-ти октомври беше официално обявено закриването на Clover Studios, автори на някои от най-оригиналните конзолни заглавия, появявали се на пазара, между които истински шедьоври като Viewtiful Joe и Okami. Не по-малко впечатляващ беше и екипът на Clover, в който влизаха хора като Ацуши Инаба (продуцент на Viewtiful Joe), Хидеки Камуя (режисьор на Devil May Cry) и – разбира се – Шинджи Миками, създател на поредиците Resident Evil и Devil May Cry. От тримата само Миками ще продължи да работи за компания собственик на Clover – Capcom, но само като фрийлансър.

Невероятно, наистина, но почакайте да го видите в движение

"Кротко, момче! О-о, ти си момиче?!"

OKAMI

издател: **Capcom** | създател: **Clover Studios** | жанр: **Adventure**

"Какво, по дяволите, е това?" Спокойно – и на мен ми изникна нещо подобно в главата, когато за пръв път мярнах скрийншот от Okami. Може би най-точният отговор е – поредното доказателство за оригиналното мислене на японските създатели на игри и за куража на японските издатели да подкрепят подобни идеи. Иначе Okami си е адвенчър, макар и с някои доста интересни геймплей опции. Всичко това, очевидно, опаковано в адски стилна и нетрадиционна графика.

Играта разказва за това как години наред жителите на малко селце са били принудени да принасят всяка година по една девица в жертва на демона, живеещ в близката пещера. Докато един ден идва ред на любимата на млад воин, който решава да защити любовта си с меч в ръка. Осемглавият демон е твърде могъщ и воинът е на път да загуби живота си, когато на бойното поле се появява снежно бял вълк. Вълкът се вкопчва в люта битка с демона и накрая го побеждава, но на твърде висока цена – своя живот. Благодарните селяни издигат паметник на вълка, който се оказва въплътен бог, и на меча на воина. След години мирен и спокоен живот, мечът изведнъж изчезва и това дава сили на поваления демон да се събуди за нов живот.

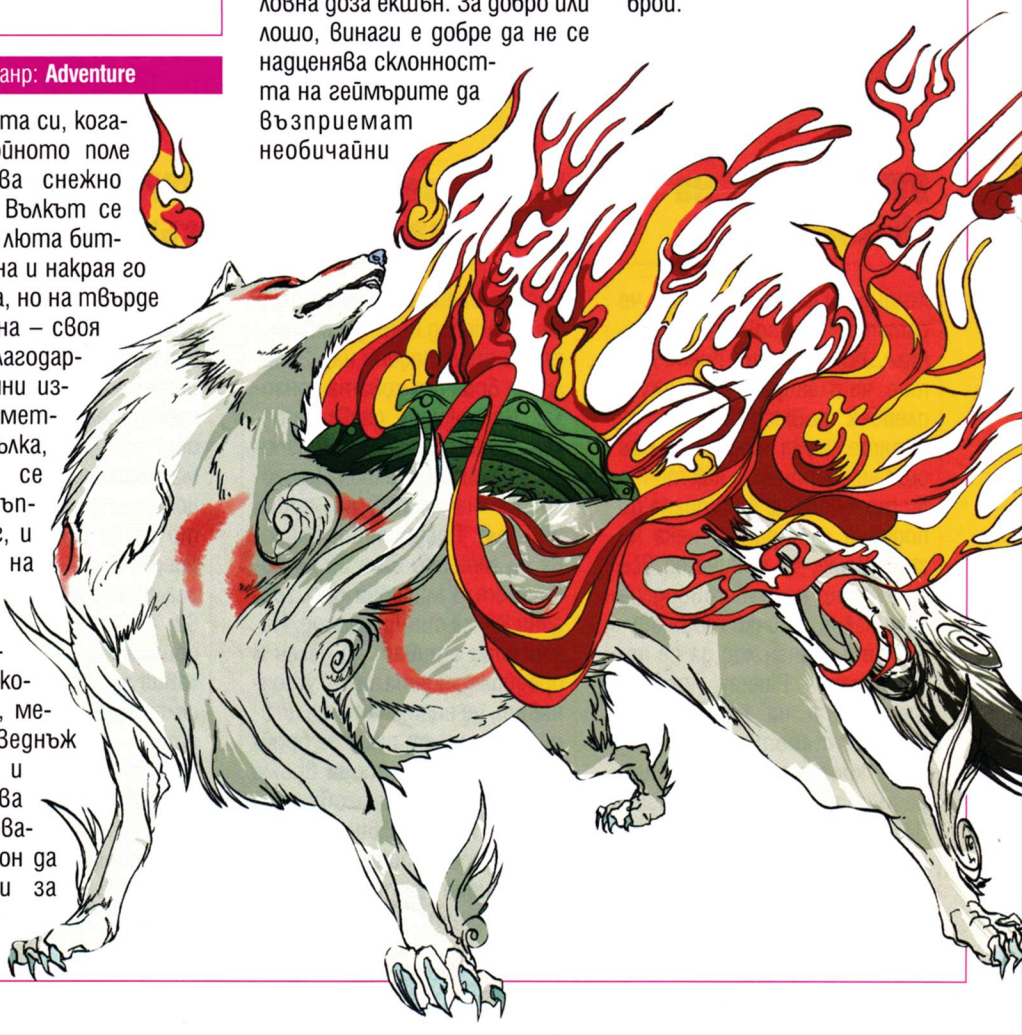
Оттук започва и нашата роля в играта. Предстои ѝ да приемем формата на друг бял вълк, който този път е инкарнация на богинята Аматерасу. В нейния поход срещу възкръсналия демон я съпровожда художникът джобен формат Исун, около когото се върти безспорно най-интересният геймплей елемент в Okami – Божествената четка...

Един момент! Това пък чудо откъде се взе?! Преди всичко – става въпрос за четка за рисуване. Необикновена четка за рисуване. Притежателят ѝ може да променя реалността с нея, просто като нанася своите щрихи направо върху заобикалящия го свят. Сигурно вече се чудите как точно се случва това в самата игра. Невероятно елегантно и убедително! Просто задържате R1 бутона и рисувате по "екрана" като движите левия аналогов стик. Спокойно – от вас не се иска почти никакво "рисувателно" умение. Приличен рефлекс и добра доза въображение също ще свършат чудесна работа.

Okami предлага и здравословна доза екшън. За добро или лошо, винаги е добре да не се надценява склонността на геймърите да възприемат необичайни идеи. Просто трябва да им се предостави нещо познато, за което да се захванат, в случай че не искаш да останеш тотално неразбран. Може би точно тук му е мястото да затвърдя, че няма нищо, ама абсолютно нищо чак толкова нетрадиционно в Okami. Казвам всичко това с възможно най-добро чувство. Просто не искам да рискувам да изплаша някой от вас дотолкова, че да не посмее да опита тази игра, защото това би било чиста проба престъпление.

Ще си говорим повече за графиката в ревюто на Okami, но не мога да не кажа още сега, че никога преди не сте виждали нещо подобно. "Оживяла средновековна японска графика" (най-точното описание, което ми хрумва в момента) просто не казва нищо. В никакъв случай не се задоволявайте просто с разглеждане на скрийншотове. Clover Studios са свършили нещо, което може да се сравни само с чиста проба дигитална магия!

Аз се захващам сериозно с Okami, за да мога да ви кажа доста повече в следващия брой.



нов авто раздел в списание HiComm

XB360
GBA
PS2
PSP

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

РЕЙТИНГ **80**/100

издател: **Midway** | създател: **Midway** | жанр: **Beat 'em up**

Mortal Kombat като че ли е единствената „тупалка", която успя да надживее ерата на двумерната графика и да влезе невредима в епохата на 3D. Не че това се случи абсолютно безболезнено – имаше времена, в които и най-верните фенове се съмняваха, че поредицата ще прескочи трапа. Ето обаче, че МК се оказа една от много малкото игрални марки, които успяха да продадат цели три успешни издания за настоящото (вече с единия крак в гроба) поколение конзоли. Вярно, че третото от тях, кръстено Armageddon, току-що се появи на пазара, но аз лично не се съмнявам в неговия комерсиален успех.

Преди всичко, новият МК е една изключително солидна игра, стъпила здраво върху опита, натрупан от предишните две издания. Нововъведенията този път са по-скоро "best of" от целия натрупан до момента опит, а не плод на отчаян, самоцелен стремеж към оригиналност.

Феновете на поредицата ще усетят силен прилив на чувства към Armageddon още от първия екран, показващ смайващата колекция от бойци, която предлага новата игра. Общият им брой е 62-ма, като от самото начало са „отворени" цели 58 от тях. Скрийншот от въпросния начален екран спокойно може да послужи за илюстрация към енциклопедията „Кой кой е в Mortal Kombat". Излишно е да се захващам с изброяване. Просто ще кажа, че „цялата банда е тук", и толкова... Вярно че този път бойните стилове на всеки от героите е намален до „само" два – един ръкопашен и един с оръжие, но нека не бъдем неблагодарници все пак.

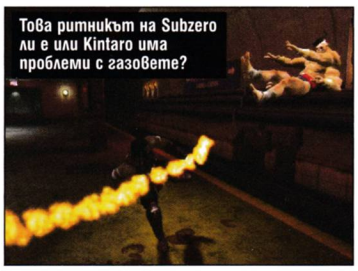
Ако въпреки всичко цялото това разнообразие ви се струва постно, спокойно можете да се възползвате от редактора за създаване на нови бойци. В него можете да си поиграете доста не само с външността, но и – което е доста по-важно – с бойния стил на своето „творение". Няма да коментирам в детайли графичния стил на елементите в редактора и на играта като цяло. Но не мога и да премълча, че май този път визията е една идея по-кичозна, отколкото би трябвало да бъде, поне по мой вкус. И докато сме на темата, графиката въобще можеше да бъде малко по-добре. Обърнете внимание – не казвам „по-стилна", а „по-добра". Всички знаем, че това е седмата година от жизнения път на PlayStation2. Но все си мисля, че Midway можеха да се понапънат малко като за последно издание за това поколение. Иначе геймплеят е все така на познатото от Deception и Deadly Alliance ниво.

Сериозните промени са сравнително малко, но до една – абсолютно на място. Като начало, отпаднал е никому ненужният "defense meter", познат Deception. Комбо брейкърите са си отново на мястото (слава богу!), като към опциите в отбрана е добавена и възможността да „преместите" своя противник зад себе си, натискайки едновременно „блок" и „назад". Когато играете с реален опонент, краткото обърквване, което тази маневра ще предизвика у него, ви дава шанса да нанесете някой и друг решаващ удар.

„Въздушните атаки", ако можем да ги наречем така, са придобили далеч по-ключово (и летално) значение. Само не се опитвайте да „висите" непрекъснато във въздуха, защото това може да ви струва скъпо.

Вероятно вече сте подочули за завърналия се отново "Konquest" режим, който (мен ако питате) е обичайният „ни риба, ни рак". Ако ви се играе толкова екшън във вселената на МК, по-добре опраскайте още веднъж Shaolin Monks. Колкото до Motor Kombat, какво друго да кажа, освен че става въпрос за зле направен Mario Kart с героите на Mortal Kombat. Именно! Що за идиотия?!!

Като цяло, при всичките си леки кусури, Armageddon е задължително заглавие не само за феновете на поредицата, но и за онези, които искат да си отдъхнат поне за малко от „азиатския стил" в жанра.


Това ритникът на Subzero ли е или Kintaro има проблеми с газовете?

И във въздуха мога да те смажа...

Че е травестит, това виждаме, но трябваше ли и да е рус?

Не са ли сладки?!

Само после да си избършете пода

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

РЕЙТИНГ 70/100

издател: **VU Games** | създател: **Krome Studios** | жанр: **Action**

Не е нужно шесто чувство, за да усети човек (около 3 минути след като си пусне играта), че The Legend of Spyro: A New Beginning просто пращи по шевовете от амбиция. Първо, любимият на PSOne геймърите лилав дракон този път е озвучен не от кого да е, а от самия Фродо, ъ-ъ, така де – Илайджа Ууд. После, неговият верен сподвижник (има такава дума – проверете в речника) Спаркс пък използва гласа на Дейвид Спейд – комикът, познат на някои от сериала по Фокс "Само за снимка", а на други като Куско от "Омагьосаният император" на Дисни. Гле'й само! Дори Гари Олдмън е дарил някоя и друга реплика за амбициозния проект! И на фона на драматичната музика и началните надписи в типичен филмов стил, човек почва да се чувства почти като на премиерата на холивудски блокбастър.

После – графиката! Еха-а-а! Ама хич не е зле! VU Games за пореден път са сменили дивелъпъра в опита си да вдъхнат поне малко животец в изтощения до смърт от некадърни PS2 превъплъщения Спайро. Новите момчета се казват Krome Studios (автори на поредицата Ty: The Tasmanian Tiger и играта по филма King Arthur) и определено знаят как се правят красиви картинки. Пищни пейзажи във фентъзи стил, отлично изпипани герои и един Спайро, който е далеч по-детайлен от своя PSOne двойник, и почти толкова очарователен. Играта е изпъстрена още с куп допълнителни ефекти, особено на ниво осветление, които също ѝ придават доста "скъпарски" вид.

Сега ще ти дам да разбереш кой е силният тук!

На ти! Рак... ъ-ъ... светулка... ъ-ъ... хлебарка... Каквото и да си там!!

Ей, леко с дългите, нищо не виждам!

Човече, снощи прекалих с чилито!

И тъй, потривате доволно ръце – иде ред на геймплея. Първо обаче трябва търпеливо да изчакате да свърши интрото. Защото, по добър стар обичай, интрото не може да бъде "скипнато". Така де, VU Games пари са броили за това интро! Ще гледате и хоро ще играете! А интрото се точи ли, точи... Бла-бла, бла-бла, бла-бла. Мистър Фродо Бегинс (така де – Илайджа Ууд) явно не е бил особено ентусиазиран от възможността да работи по проекта. И му личи, ох, как му личи! Дейвид Спейд се напъва и той горкия, ама като няма читав диалог, как да стане смешно, мамка му! Апропо, въоръжете се с търпение, защото междинните анимации в New Beginning са почти толкова многобройни, колкото и в поредния Metal Gear Solid. И до една са безумно, ама безумно скучни.

Иначе геймплеят е ОК... донякъде. Здрав екшън от-до без почти никаква връзка със заниманията на Спайро от кое да е от предишните издания. Куп засукани (тотално ненужни, а понякога и тотално трудни за изпълнение) комбо атаки, ъпгрейди на различните умения, четири различни типа атаки от типа "драконов дъх"... и прочие и прочие. Плюс почти безспирен поток от противници. Devil May Cry в кожата на детска игричка. Е, бройте се предупредени – новият Spyro не е "детска игричка"! От друга страна – искам да стисна ръката на екшън геймъра, който ще понесе по мъжки бонбонената палитра и умерено лигавия общ тон на The Legend of Spyro: A New Beginning.

Така че – добър опит VU Games! Но, между другото, какво точно се опитвахте да направите?!

XB360
GBA
PS2
PSP

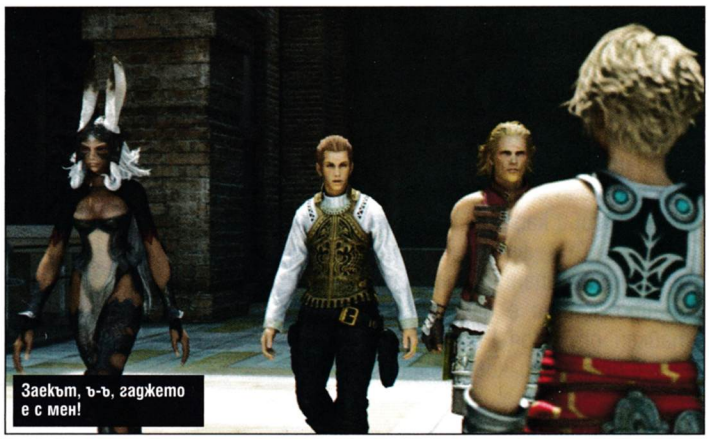
Дори да не сте сред най-запалените фенове на японското RPG, вероятно сте наясно, че Final Fantasy беше "in production" от доста време насам. Не знам откога точно, но определено на това издание беше отделено повече време, отколкото на обичайната, поредна FF игра. И това си личи, ей богу! Още от първите няколко секунди на повече от задължителното за поредицата CG интро. Мамка му, дори визуалният стил този път е доста по-умерен и в резултат... доста по-стилен! Накратко – шансовете тази игра да ви грабне от самото начало, независимо от жанровите ви пристрастия, са меко казано сериозни.

Аз, от своя страна, никога не съм имал нервите и последователността, за да задълбая яко в някоя ролева игра. Причината за това е доста проста – ако една игра иска от теб твърде много "учене", просто я зарежи! (Пауза, в която изчакваме да затихнат бурните освирквания, а аз приклякам ловко, на няколко пъти, за да избегна летящите към мен гнили домати. Така-а-а, сега вече можем да продължим...) Интересът ми към RPG-тата винаги е бил по-скоро "академичен". Когато един жанр е толкова популярен, човек, занимаващ се професионално с игри, няма просто как да го подмине. Не веднъж и два пъти съм се пробвал я с това, я с някое друго издание на Final Fantasy като безспорно най-популярната ролева поредица.

След всички тези напразни усилия на професионалиста у мен обаче най-после се появи FF игра, която ще врътна от първите, та чак до последните надписи.

Причините? Доста са, а аз съм едва в началото засега! Преди всичко, общият дух на играта е далеч по-реалистичен този път. Доколкото това може да се каже за едно Final Fantasy заглавие, разбира се. Конфликтите в номер 12 са предимно между хора. Хора, движени от човешки мотиви и човешки емоции. Завист, предателство, алчност, жажда за власт! Все неща, които ти е доста по-лесно да схванеш, отколкото обичайната свръхидеалистична, свръхяпонска система от ценности.

Аз иначе съм от "Спящата красавица"


Заекът, ъ-ъ, гаджето е с мен!

FINAL FANTASY XII

РЕЙТИНГ **93/100**

издател: **Square Enix** | създател: **Square Enix** | жанр: **RPG**

Хеви метъл, копеле!

Не се пали, пич!

Една от другите сериозни причини да заобикалям ловко ролевите игри години наред безспорно са походовите битки. Първите ми впечатления от "бойната система" на FF XII обаче са повече от позитивни. Не, не, битките все още са си походови. Всичко обаче е толкова динамично, че усещането за шахматна партия с малко по-детайлни и по-необичайни фигури е станало почти неуловимо. Въпреки че опитът ми с друг фаворит в жанра – Knights of the Old Republic, също е доста скромен, все пак ще се съглася, че Square/Enix май доста са поиграли и двата KOTOR-а. Което е ОК, мен ако питате. Защото става въпрос по-скоро за „творческо заимстване", отколкото за откровено плагиатство.

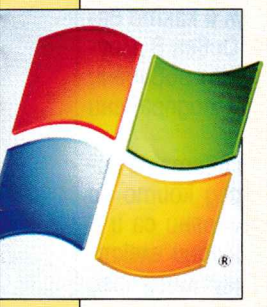
Освен това – графиката, ах графиката! Пак ще повторя, че японско-азиатско-мангаджийската шарения (само на ниво поп-култура) определено ми идва малко в повече. Final Fantasy XII обаче е ма-а-а-лко по-различна история. Човек няма просто как да остане сляп за графичните прелести на играта.

Освен това, слава богу, обичайната за поредицата прекомерност (стигаща до моменти до пълна безвкусица) е доста смекчена този път. Търпение, драги ми Уотсън, следва превод. Искам да кажа, че – ок – ясно, че в един приказно фантастичен свят е редно героите да се обличат по един, да речем, необичаен начин. Но я погледнете Тийдъс (май така се произнасяше името му) от предишното издание! (Хайде да не задълбавам в квалификации, че ще ме обвинят в хомофобия...)

Личните пристрастия настрана – Final Fantasy XII е игра, на която определено трябва да дадете шанс. Ако не за друго, то поне, за да обогатите геймърската си обща култура.

Mixed News

С Microsoft на бира



Компанията на Бил Гейтс вече не се сърди на хакерите. Нещо повече, тя черпи хакерите с бира на ежегодната ъндърграунд конференция Hack in the Box, проведена в Малайзия, на която се събират специалисти по сигурността и специалисти против сигурността от цял свят.

Това не е ритуал за омилостивяване на злите духове, които ще си останат такива и след лекия махмурлук от бирата, а сигнал, че в Microsoft са наясно, че хакерството е феномен, подобно на лошото време, който неизменно съпътства софтуера и да се правиш, че не си чувал за него или да размахваш заканително пръст, са форми на поведение, остарели като вярата в плоскостта на Земята и във всепобеждаващата сила на правдата.

Особено опасно е да се държиш така, когато новият ти продукт се казва Windows Vista и претендира да е най-сигурната операционна система, правена някога от Microsoft. Интересното е, че много компании надигат глас, че с Vista ще се вземе хлябът на антивирусните и подобните на тях компании. Което е просто нелепо.

Утре те ще поискат Microsoft умишлено да слагат дупки и пропуски в кода си, а ние ще трябва да се радваме, че така запазват духа на конкуренцията, вместо просто да се наслаждаваме на един прекрасен свят без вируси и без антивируси в него.

Телефонът отмъстител

Британска фирма разработва технология за защита на мобилни телефони от кражба, които, след активиране на системата, започват да пищят силно, заключват слушалката и изтриват всичката информация от нея. Производителите на Remote XT дори се шегуват, че могат да монтират минатюрна бомба в устройството по молба на клиента. Повтаряме, шегуват се. Заявките за такава екстра към настоящия момент учтиво се отхвърлят.

Зареждането на алармената инсталация става чрез добавяне на допълнителен софтуер към операционната система на телефона, а активирането ѝ става след позвъняване от собственика на специален телефонен номер. Веднъж след задействането на аварийния режим, пищенето на телефона може да бъде спряно само с изваждане на батерията му. Но след включване започва пак, като поведението не зависи от SIM-картата. Екстрата е скъпичка (към 120 паунда), но представете си, колко ще е приятно да се обадите на "онзи номер" и да знаете, че в този момент джобовете на незнайния гад ще започнат да пищят неистово "Вижте ме! Аз съм крадец! Аз крада телефони! Тук, със сивия костюм..."

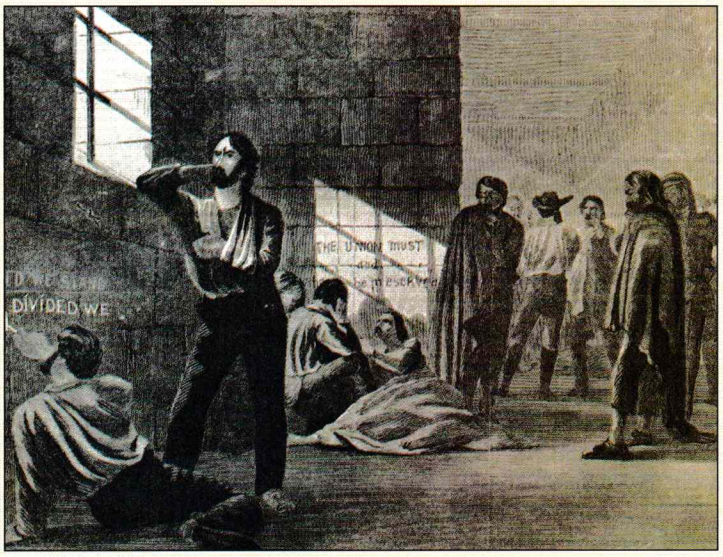
30 Free MP3

Представяте ли си да си купите тостер и след разопаковането му да откриете в него прясно изпечени филийки. Нещо такова ще се случва на купувачите на следващото поколение MP3 плейъри, които ще получават устройствата си заредени с музика. Zune от Microsoft е първият такъв модел, който ще съдържа 30 безплатни парчета. Sandisk също са се включили в забавата, а скоро ще има и други компании. Решението какво да има на предлаганите устройства засега е загадка. Едва ли ще има отделни продуктови линии, предварително заредени с различни стилове музика, по-скоро става въпрос за музикални семпли, като картинките в папката My Pictures на Windows. Каквото има – това е. На който не му харесва – да ги изтрие.

Професия топмодел... на джаджи

Градът е Токио, а изложението CEATEC (чете се "сийтек") е най-голямото технологично събитие в Япония. Залите са препълнени от групи японци с фотоапарати, съвсем като у нас, които изпълват въздуха с неистово въодушевено щракане и тихо бърборене. Едва след като се загледа, човек установява, че обективите не са насочени към новите технологични постижения на научния прогрес, а към фините усмихнати японки, които ги представят. Оказва се, че огромна част от пъплещото навсякъде множество си е взела почивни дни само, за да се наслади на (и да документира) богатата феерия от цветове, материи и разголена плът, с които съвременните технологични компании са гарнирали своите продукти.

Професията на хай-тек модел в Япония е многоуважавана и хонорарите на популярните презентаторки многократно надвишават тези на техните по-неизвестни посестрими. Но за да станеш лидер в професията, се изисква много повече от дълги бедра и бяла порцеланова кожа, както става ясно от уебадресите на блогове, които милите момичета свенливо попълват върху раздаваните рекламни материали.



Две години в марокански затвор

Това са очакванията за бъдещето на единия от авторите на интернет червея Zotob, който миналата година пропълзя през голяма част от Windows базираните компютри на планетата. Другият участник получава промоционална оферта от една година. Двамата хелминтолози (хелминтология е науката за паразитните червеи) се казват съответно Фарид Есабар и Ашраф Бахлул и както вероятно се досещате, са кореняк мароканци. Освен в злоумишлено ползване на компютри, те ще бъдат обвинени още в конспирация, кражба и използване на подправени кредитни карти.

Над сто сериозни компании и институции по света са били засегнати от тяхното невинно хоби, сред които са CNN, Financial Times и New York Times. Заподозрени са и в създаването на редица други, по-малко зловредни електронни твари, за които ще отговарят допълнително пред мароканските закони.

Google и YouTube се взеха

Уол Стрийт Джърнъл оповести слухове, че Google прави неустоимо предложение за брак по сметка на YouTube. Срещу 1,65 милиарда долара популярният видео сайт каза "да" и двете компании ще се слеят в едно до деня, в който ще угасне последният мрежов хъб на земята. Преговорите бяха в много деликатна фаза, тъй като YouTube официално "не се продаваше". За година и половина сайтът е набрал такава популярност, че отчита 20 милиона посетители месечно, които успяват да изгледат 100 милиона видеоклипа на ден. Услугата е основана от трима бивши служители на PayPal – система за електронни разплащания в eBay.

И точно тези 20 милиона потребители месечно, които са примамили Google, можеха да бъдат причината сделката да не се състои, защото най-безсрамно и безогледно качват любимите си музикални и видеоклипове (което всъщност е целта на сайта), без въобще да се сетят да си зададат въпроса за авторските им права.

Playstation 3 атакува интернет

Новата конзола на Sony ще предизвика Microsoft Xbox в тази област, в която той се смята за най-силен – играта онлайн. Очевидно е, че светът с уверени крачки върви към паралелните мултиплейър светове, в които съвсем реални хора са вкарали своите аватари и си общуват чрез тях по най-разнообразни начини, но най-вече чрез взаимно избиване.

PS3 ще има мрежов интерфейс, чрез който ще се свързва към интернет и с него ще могат да бъдат правени всички онези интересни неща, които се правят когато имаш връзка с интернет. Включително, част от него ще бъде уеб-браузър за сърфиране из глобалната мрежа, който не е включен в нито една друга конзола. Ако се чудите дали е важно да има браузър, замислете се какво можете да правите с него. Да събирате снимки на любимите си футболистки, да поглеждате страниците с чийтове и хакове за играта, която играете, да си пишете тайно домашните, докато близките ви си мислят, че играете...

Отворен код от Yahoo за всеки

Ако искате да видите как е написана една от най-старите онлайн пощи в света, това вече няма да е проблем. Yahoo отварят кода на Yahoo Mail за разработчиците на отворен код. В случай, че не разбирате нищо от програмиране, не се притеснявайте – то е като разглеждането на шумерска клинопис. Важното е усещането от допира до нещо, което е променило света в даден момент.

Надеждата на Yahoo е общността от приятно разсеяни програмисти да създаде десетки, ако не стотици и хиляди полезни подобрения и екстри към основното ядро на програмата. Тази тактика не е нова и Yahoo не са първите, а следват добрия пример на редица други смелчаги, сред които Google, Amazon, Flickr, Salesforce.com.

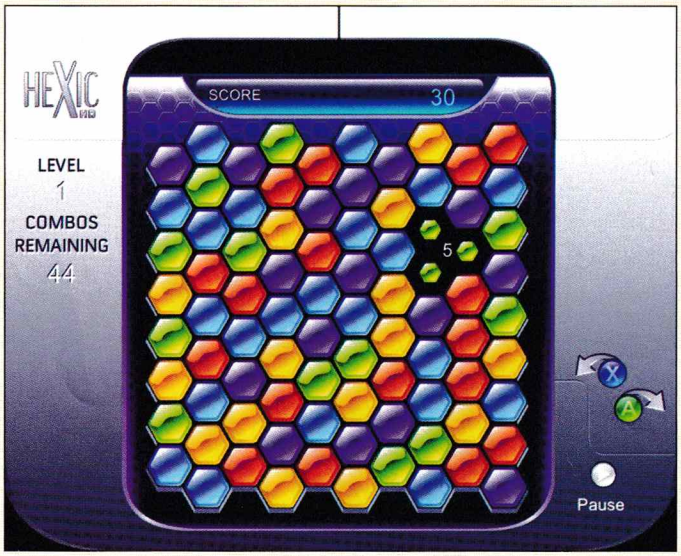
На вниманието на хакерите: за най-голямо съжаление, модулите за разпознаване на потребителите и криптиране на паролите остават скрити и няма да бъдат споделени с широката общественост – ще трябва да се справяте, както можете.

Захвърлете жиците с Wibree

Точно решиш, че технологиите са си дошли на мястото, че производителите им са се успокоили и са приели някакви стандарти, по които устройствата им да работят съвместно и някой вземе, че измисли нещо ново, толкова по-добро от предишното, че просто да не можеш да не го поискаш.

Този път виновните са Nokia с последната технология за безжично предаване на информация Wibree, която хвърля ръкавица в лицето на досегашния носител на шампионската титла Bluetooth. Силата му не е в бързината, Wibree засега е около три пъти по-бавен от Bluetooth, а в енергията, която консумира. Тя е десет пъти по-малка от тази на "синия зъб". Освен това, чиповете на Wibree ще са много по-малки.

Освен по-леки и по-хладни ноутбуци и телефони, това още означава редица нови устройства оборудвани с безжична връзка, като часовници, медицински и спортни сензори и други. И разбира се, по-дълъг живот на батериите.



Носталгия и вдъхновение

Ако имаш тридесетина и повечко години зад гърба си, като се обърнеш назад можеш да си спомниш времената, в които Растап не "рулираше", защото тогава това бе присъщо само на самолетите, Digger не "кортеше мивки", защото за това си имаше нарочни строителни работници и Tetris не "цепеше мрака", защото беше много млад и още се страхуваше от тъмното. Но въпреки това тези игри се играеха от зори до здрач, а често и от здрач до зори и хората много си ги обичаха.

Наредени до днешните хиперпродукции, те изглеждат като детски рисунки до професионален Арт (както силно мразят да се изразяват професионалните дизайнери) и носят същото усещане за несъвършенство и наивизъм като тях. Това не пречи на създателите на Xbox да ги комплектуват по няколко накуп и да ги продават за 20 долара пакета с услугата си Xbox Arcade. При това продажбите явно са добри и изследванията показват, че макар и основният контингент купувачи да са над тинейджърска възраст, има и обещаващ процент нови потребители.

Google ще ограмотява народите

Всеки може да търси в интернет. Някои успяват не само да търсят, но и да намират. Разни неща. Проблемът е, че по всяка тема, безброй скучаещи философи са изляли свободното си време в електронни документи с малка или абсолютно никаква стойност. Хубавото е, че всеки има достъп до всичко в интернет. Лошото е... че всеки има достъп до всичко в интернет. Затова, когато някой се заеме с проект, целящ да покаже данни с качествено, макар и контролирано съдържание, той е обречен на успех и всеобщо одобрение (освен когато става въпрос за пари). Пример е Wikipedia, а отскоро пример иска да стане и Google.

На адрес www.google.com/literacy се намира проект, с който те искат да помогнат на преподаватели, ученици, научни работници и обикновени умници да могат най-лесно да намират търсената от тях научна информация. Проектът е осъществен съвместно с UNESCO и litcam.org (кампания за ограмотяване на младежта, стартирана на Франкфуртския панаир на книгата). Част от този проект е books.google.com – спорната от гледна точка на авторски права (иначе широко приветствана и одобрявана) технология за сканиране и претърсване на книги. Включени са още мрежата за търсене в научни документи scholar.google.com и популярните Google Video и Google Maps услуги.

Windows Vista на прага на началото

Дълъг път извървя Windows Vista, за да стигне до стартовата линия. Най-накрая потребителите, регистрирани като Beta тестери, ще могат да си инсталират последната от всички тестови версии Windows Vista Release Candidate 2. След нея вече идва оригиналът. В Release Candidate 2, или RC2 за по-кратко, се намират поправките на всички бъгове, уловени по време на целия тестов период. След тяхното отстраняване, Microsoft ще имат новичка продукционна версия, готова за предизвикване на масова пазарна истерия. Най-хубавото е, че всичко върви по план и въпреки множеството слухове и спекулации, най-вероятно новата Vista ще бъде на пазара в предварително обявените срокове – месец януари на 2007 година за САЩ и вероятно март за Европа. Така ветеранът XP, с доспехи, поочукани от хиляди фиксове и пачове, ще може да се оттегли в така дългоочакваната пенсия.

Стани богат, блогъре!

Такава е днешната приказка. Една принцеса си водела дневник и когато ѝ го прочели от месторабота, веднага я изгонили от кралството заради нещата, които била писала в него. Леко изнервена и силно безработна, тя предложила писанията си на богат издател авантюрист, който я направил известна и богата едновременно.

Това е по същество "La Petite Anglaise", приказката за "Малката Англичанка", която започнала да се препитава от това, което до вчера ѝ е било само хоби. Нейният светъл пример последвали редица други интересни люде, сред които лондонска проститутка, келнер, дегустатор на вина и разбира се таксиметров шофьор, които по правило се врат навсякъде.

Макар и първа, "La Petite Anglaise" е оценена като много добър и талантлив автор, така че нейният успех не е случаен. Ако си мислите, че магията работи с произволен блог, ще трябва много да се разочаровате. В момента издателските къщи са буквално залети от молби за разглеждане на нечии блогове, така че ако разчитате на късмета си, по-добре се обърнете към тотото.

Въпрос на гледна точка

След десетки игри, в които деца и възрастни от цял свят, дегизирани като щатски командоси, унищожаваха терористи из почти всички страни на близкия и далечен Изток, екип от ирански програмисти предлага алтернативна военна игра, в която ще имате шанса да взривите американски петролен танкер.

Така ще блокирате пътя на петрола към Съединените щати, а и към стария континент и ще бъдете обявен за пакостник на века. Тази "приятелска закачка", или по-скоро връщане на редица виртуални услуги, е точно в навечерието на преговорите за ядрената програма на Иран и евентуалните санкции, които може да бъдат наложени на страната. И представлява едно далечно предупреждение за възможно развитие на събитията, което никак, ама никак не звучи приятелски.

Безплатни игри, мелодии, картинки и приложения за вашия GSM в мрежата

Мобилни забавления на аванта

Искало ли ви се е да теглите на воля картинки, мелодии, тапети, програмки и най-вече игри за своя мобилен телефон, без да се налага да пращате скъпи SMS-и? Сигурно ще ви разочаровам, ако ви кажа, че най-новите игри така или иначе си остават платени на законните страници. Добрата новина е, че има доста места из Интернет, където съвсем легално можеш да си дръпнеш по-малко популярно заглавие на java игра, такова, което е поостаряло, освободено от авторски права или пък е за по-стар модел телефони. Тази статия е идеална за хора, които обичат да си цъкат телефона в автобуса или на някоя опашка и не са претенциозни към иновациите в мобилния свят. Ще разгледаме няколко полезни страници, които могат да бъдат прибавени заслужено във вашите Favorites.

www.mobile9.com

Оценка: 6

Доста добър сайт, предлага теми, рингтонове, тапети, скрийнсейвъри, операторски лога, софтуер, игри и видеофилми. Поддържа телефони с марките Motorola, Siemens, Nokia и Sony Ericsson. При избор на мултимедиен продукт се отварят падащи менюта на четирите производителя, където посочвате вашия модел. Тегленето има едно ограничение, което лично аз не бих нарекъл точно ограничение предвид трудностите със снабдяването с безплатни приложения за мобилен телефон – и то е, че можете да сваляте до 20 обекта на ден. Предполагам, че малцина ще се огорчат от това. Менютата са опростени, отварят се по следния принцип, примерно – Home → Downloads → Sony Ericsson K750i Themes / K750 Themes → ying yangia 6620.

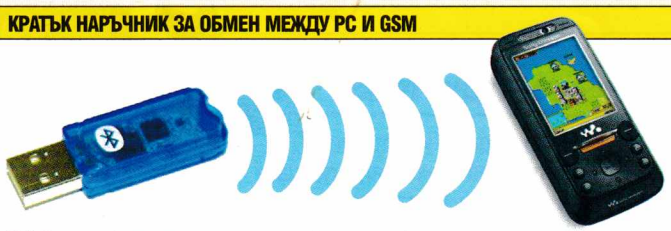
Сайтът предлага и оценяване на всеки възможен даунлоуд, така че да търсите по най-харесвани предложения. Можете да качвате и собствени изображения, които нямате нищо против да се ползват от други хора. На адреса освен това можете да видите множество подробности за всеки един модел мобилен телефон, популярност на апарата, оценки и други полезни неща.

www.midlet.org

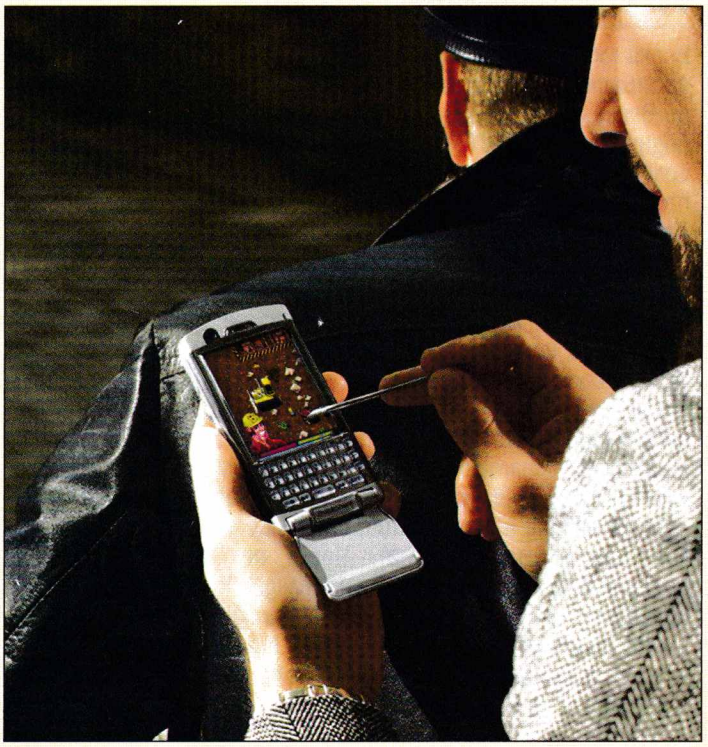
Оценка: 4.5

Сайт, който е доста беден откъм игри и картинки, но изключително богат на приложения. Поддържа предимно Siemens, Motorola и Nokia. Общо взето в падащото меню има 15-20 вида модела телефони, което е недостатъчно за себеуважаващ се сайт. Игрите са подредени по жанрове. Интересно хрумване е, че са поместени графики за мобилен телефон. Това може да ви създаде приятна атмосфера, ако шаренията от екрана ви е омръзнала тотално. www.midlet.org има още софтуер, като браузери, WebViewer 3.2 и неизброимо число приложения, сред които множество речници (примерно английско-италиански), образователни продукти, медицински приложения (примерно календар за личните

КРАТЪК НАРЪЧНИК ЗА ОБМЕН МЕЖДУ PC И GSM



Какво е нужно, за да имате ново приложение на своя GSM? Първо, той трябва да е с цветен дисплей, с полифонични мелодии и да поддържа поне една от трите възможности за връзка с компютъра ви – инфрарен, Bluetooth или кабел. Доста и от старите лаптопи имат вграден инфрарен порт, но така или иначе Bluetooth е по-съвременна технология и USB адаптери с вграден Bluetooth предавател се предлагат на съвсем ниски цени – за около 30-40 лв. можете да притежавате USB-Bluetooth устройство с инсталационен диск. При използване на вградената програма можете да командвате своя телефон, подобно на папките в Windows. Ако телефонът ви има допълнителна флаш памет, тя се разпознава от PC-то при свързване като нов диск. Често обаче е необходимо да инсталирате и специалния софтуер на производителя, за да подкарате самия телефон и неговите вградени функции – телефонна книга, SMS-папки, допълнителни приложения и др. За щастие в повечето случаи този софтуер е безплатен и може да бъде свален от страницата на производителя.



ви имунизации, алергии, месечен цикъл и т.н.), такива за проследяване на нивото на инсулина и много други. След другите екстри са програми за времето, календари, часовници за шах, програми за защита на лични данни, за съхраняване на пинкодове, включително на дебитните ви карти или за други носители, мобилни хороскопи, дневници за записване на адреси на вашите приятели, жълти страници за някои държави... Всъщност всички програми трудно могат да бъдат изброени. Сайтът предлага дори и търсачка за мобилен софтуер.

www.theunlocker.co.uk

Оценка: 4

Страницата е направена за разблокиращ софтуер за мобилни телефони, но съдържа доста други благинки за вашия GSM. Сред тях са приложения основно за два вида мобилни телефони – Sony Ericsson T610 и NOKIA 3510. Въпреки че двата модела са вече остарели, те са доста широко разпространени и в България, особено шведският апарат, който беше един от първите търгувани у нас телефони от ново поколение.

За T610 в страницата се предлагат приложения, свободни за изтегляне, сред които компас, калкулатор, програмки като Global Time, Google, Notepad 2 World и Weather. Екстрите за NOKIA 3510 са значително повече – Email Viewer, Fortune Cookie, Global Time, Google, Grocery List, Lottery Number Gen, Micro Calc, mobiSMS My Girls, Notepad, Quick Quote, SMS Send, Snow Clock, Spruce Draw, Vibrator Kitty, Web Viewer, World Weather и много други.

Съдържа java игри за Sony Ericsson T610 – десетки заглавия в два архивирани пакета, както и 5 пакета с множество игри за NOKIA 3510, а и за доста други модели от популярната марка, които са съвместими с java.

Предлагат се и теми за моделите T610, T616 и T618, свързани с игри, филми, еротика и много други. Темите за NOKIA пък са за моделите 6600 и 6620. Те са подредени по папки, сред които хора, спорт, артисти, природа, анимации и т.н. Налични са и пакети от рингтонове, подредени по азбучен ред.

mobilegameclub.co.uk

Оценка 3.5

Предлага игри за GSM-и с марка Nokia. Поддържат се моделите 6610, 6100, 6800, 5100, 7210, 7250, 7650, 3650, 3510i, 3410, 6310i и 3590. Игрите не са групирани по жанрове, а просто са подредени по азбучен ред. Предлагат се във вид на архив, който трябва да се разархивира ръчно, ако телефонът не го прави сам. Сайтът не разполага с особено много заглавия, но така или иначе може да откриете именно в него ваша любима игра.

www.mobileplayground.co.uk

Оценка 3.5

В него са поместени java игри за моделите Nokia – 30-та, 40-та, 50-та и 60-та серия, за Sony Ericsson T610, T630, T230, K700, K700i и някои други съвместими модели, както и за N-Gage. За съжаление сайтът е лошо организиран, не всички предложени заглавия могат да се теглят, наблъскан е с реклама, но с усърдие, можете да намерите полезни неща за вашия апарат.

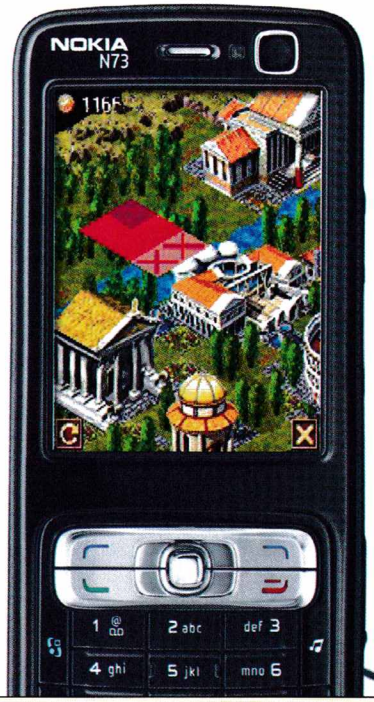
www.myk750.lasyk.net

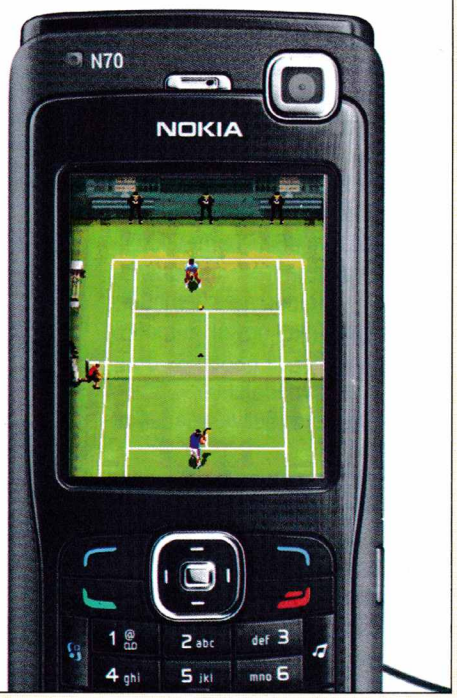
Оценка: 6

Това е един от най-добрите сайтове за безплатни приложения, които обаче е само за телефони с марката Sony Ericsson. Създателите са направили доста адреси, защото, ако телефонът ви примерно е Sony Ericsson T610, изписаният по-горе линк ще стане http://www.my**t610**.lasyk.net. Предлага неизброимо количество теми, рингтонове, тапети, игри, tips&tricks за модела, софтуер и дори новини. Всички приложения са подредени по стилове или групи. Темите за вашия телефон примерно са анимации, абстрактни, коледни, за игри, за музика, за хора, за спорт, за отбори, за технологии, за природа и т.н. Същото е многообразието и при рингтоновете – класика, карибска музика, гръцка музика, коледни песнички, джаз, ориентални ритми, звукови ефекти, а тортата в черешката са предлаганите мелодии от игри и филми. Игрите пък са групирани в следните жанрове – екшън, board games, рейсъри, джъмп енд рън, misc, пъзели, shoot em up games, спортни и стратегически заглавия. Според мен предоставените в сайта геймки по нищо не отстъпват на платените заглавия, така че приятен фън.

А за десерт, ето ви един архив с хиляди игри за десетки модели телефони: http://www.kthankzbye.com/newuploads/

Свилен Енев





Всички отдавна се убедихме, че над филмите, направени по игри (както и обратното), тегне някакво проклятие. Вижте само как Уве Бол буквално унищожи културни игрики и ги превърна в холивудска помия, когато ги пренесе на големия екран. Нима адаптациите му на BloodRayne и Alone in the Dark не бяха точно това? Не ми се и мисли какво ще направи с Dungeon Siege, Postal и Far Cry, върху които "работи" в момента. Човекът обаче продължава все така смело да защитава своите т.нар. филми и да се оправдава с твърдението, че гейминдустрията не му помагала по какъвто и да било начин. Тя просто му продавала правата на своите игри и го оставяла да се оправя сам.

студентите притежават способността да променят коренно начина, по който се правят филми, стига да играят по-честичко на игри. Това станало, когато двамата велики американски режисьори открили официално новата лаборатория за разработка на игри на Electronic Arts във факултета по кино и телевизия на университета в Южна Калифорния. Там те обсъждали наставащото от известно време насам сливане между игрите и филмите и заявили, че видеоигрите все повече и повече се доближават до изкуството да разказваш истории. "Мисля, че най-голямото доказателство за пълното сливане на двете изкуства е някой да си признае, че се е разплакал в края на 11-то ниво", казва режисьорът

нал, че е заел някои техники от игрите при заснемането на "Завръщане в бъдещето" и приключенията на заека Роджър. Освен това той добавил, че в анимацията "Полярен експрес" си е послужил с технологията motion capture, която повечето геймразработчици използват например за пресъздаването на движенията на спортистите. И двамата режисьори са се съгласили, че филми като "Матрицата" и "Спайдър-Мен 2" са пряко доказателство за влиянието на игрите върху седмото изкуство.

По следите на бъдещата игра

Но да се върнем към Спилбърг и EA. За да улеснят творческия процес, компания-

ствено заглавие, основаващо се на поредния блокбъстър.

На тазгодишното изложение E3 Нийл Йънг от EALA сподели, че творческият процес протича с пълна пара, а идеите на Спийлбърг относно историята и геймдизайна на новата игра са повече от любопитни. Все още не са изнесени каквито и да било детайли относно новия им проект и кога точно ще излезе, но аз лично съм убеден, че той ще бъде нещо страхотно. Пък и най-накрая Electronic Arts като цяло ще имат възможност да докажат, че могат да създават и игри, различни от поредиците Madden, FIFA, NHL и NBA, с които ни заливат всяка година и които заемат повече от 50% от каталога им.

Кино, игри и въображение

Какво ще стане обаче, ако режисьорите запретнат ръкави и се опитат да вложат таланта си в създаването на напълно оригинална игра, а не поредния тъп филм по нея?

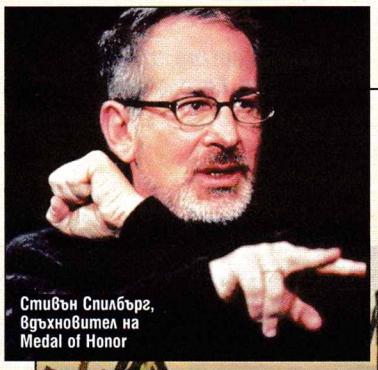
Спийлбърг, магията на киното и EA

Миналата година EA успяха да придумат Стивън Спийлбърг – един от най-редовните посетители на E3 – да им помогне (и по-специално на студиото им в Лос Анджелис, отговорно за Battle for Middle Earth) при разработката не на една и две, а на цели три видео заглавия. Неколкократният носител на "Оскар" (създал филми като "Дужарсик парк", "Изкуствен интелект", "Извънземното", "Индиана Джоунс", "Война на световете" и десетки други хитови продукции) ще ги съветва във всяко едно отношение – концепция, дизайн, визуализация и история.

Това едва ли е случайно, при все че страстта на Спийлбърг към игрите датира отдавна (режисьорът дори е в основата на идеята за поредицата Medal of Honor). В края на 2004-та например той и Робърт Земекис заявили, че

на трилогията за Индиана Джоунс (която скоро би трябвало да стане тетралогия, т.е. от четири части – работното заглавие на продължението впрочем е Indiana Jones and the Ravages of Time).

Самият Земекис пък приз-



Стивън Спилбърг, вдъхновител на Medal of Honor

та гигант е осигурила специален офис за режисьора в студиото им в Ел Ей, където той работи редом с геймдивелъпърите вече повече от година. Ролята на Спийлбърг наподобява тази на изпълнителния продуцент на филм, а целта му е да помогне за направата на наистина оригинални игри, а не просто на някакво посред-

Microsoft и властелинът на историите

За да не остане по-назад от EA, и Бил Гейтс предприе подобен ход и съвсем наскоро привлече за своята кауза друг гуру на киното. Питър Джаксън – режисьор, продуцент, трикратен носител на Оскар, страстен геймър и не-

повторим разказвач – и Microsoft Game Studios сключиха ексклузивно споразумение за разработка на игри за Xbox 360 и Xbox Live (а по всяка вероятност и за PC).

Първият проект се намира все още в твърде ранен етап на разработка, но на пресконференция в Барселона в края на септември по случай премиерата на новата конзола на Microsoft в Европа режисьорът на "Властелинът на пръстените" – първият фентъзи филм, спечелил Оскар – сподели накратко какво можем да очакваме от него. Той вярва, че има нова форма на забавление и тя не е нито игра, нито филм. Поскоро "филмов геймекспириънс", както самият той се изрази.

От WingNut Films към WingNut Interactive

Първата игра, върху която ще работи, ще се основава на вселената в Halo, създадена от Bungie. Както знаете, Питър е изпълнителен продуцент на филма по този научно-фантастичен шутър и вероятно точно затова е решил, че тя би била идеалният старт за първа геймка. Не, това няма да бъде Halo 3 или пък Halo 4, а нещо напълно различно. Едно обаче е сигурно – Bungie работят не само върху Halo 2, а Питър Джаксън ще направи всичко възможно, за да им помогне да откият най-добрия начин да разкажат една история.

И това е само началото. Съвсем наскоро Питър и Фран Уолш, неговата съпруга, създадоха подразделението Wingnut Interactive – компания, която с помощта на Microsoft Game Studios ще пренесе в света на игрите оригиналните истории на двамата кинодейци, които няма да видят бял свят като филми. Ако си спомняте черната комедия "Сянката на смъртта" (на английски The Frighteners) с Майкъ л Джей Фокс, значи знаете, че Питър и Фран имат определено нелоши идеи.

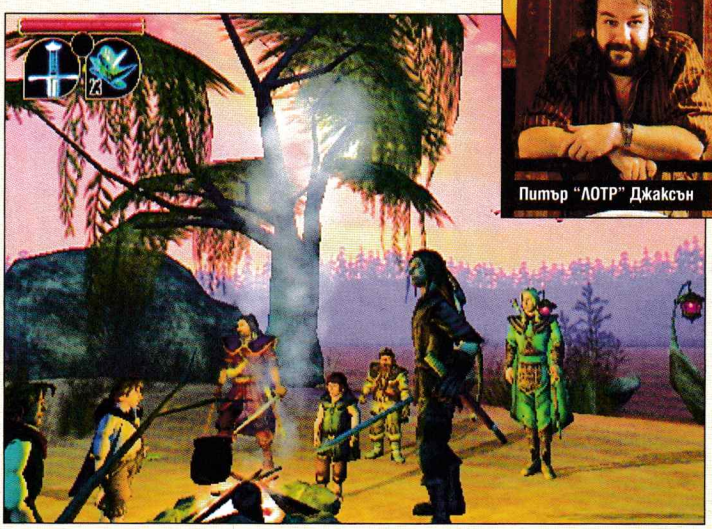
Сблъсъкът на филмите и игрите

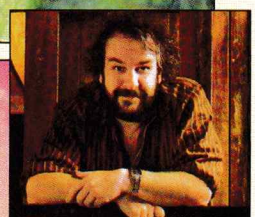
Спийлбърг и Джаксън не са единствените режисьори, които ще си имат взимане-даване с игри. Преди време Джеймс Камерън (отговорен за "Титаник", "Терминатор 2", "Бездната", "Пришълци" и още много други касови и култови холивудски продукции) заяви, че има желанието да създаде масова мултиплейър онлайн ролева игра по един от своите проекти. Не, това няма да бъде Titanic: The MMO. Става въпрос за Avatar – научно-фантастичен филм, който ще разказва за любовна история на фона на междупланетна война и ще се завърти по кината през 2008-ма. "Оказа се, че филмите и MMO игрите не са чак толкова различни", обясни Ландау – продуцентът на "Титаник" и близък приятел на Камерън. "Това не би трябвало да изненадва никого. В крайна сметка ние, кинодейците, създаваме виртуални светове. И двете индустрии имат една и съща цел."

Макар и геймката все още да съществува в сферата на слуховете, по всичко личи, че Камерън и Ландау са твърдо решени да създадат MMO по Avatar. Възможно ли е режисьор като Джеймс, който отведе специалните визуални ефекти до нови висини с работата си над "Терминатор" и "Бездната", да пренесе успешно опита си в сферата на геймдивелъпмънта? Така, както сътрудничеството между дизайнера на Rayman Мишел Анцел и Питър Джаксън допринесе за създаването на една страхотна игра по King Kong? Мисля, че да.

AVP: Alien vs. Predator (2004 г.)

Филмът "Halo" излиза през 2008 г.




Питър "ЛОТР" Джаксън

За и против

От друга страна обаче не всички култови режисьори подкрепят игрите. Особено когато са направени по техни филми. Копола например застана твърдо срещу The Godfather: The Game и не се изказа особено ласкаво по въпроса: "Не знаех нищо за това. Дори не ме попитаха дали смятам, че идеята е добра... Отидох и хвърлих едно око, за да видя за какво става въпрос. Това, което са сторили, е да вземат познатите на всички ви герои... И в следващия един час те просто се стрелят и избиват... Нямам нищо общо с тази игра и въобще не я одобрявам... Според мен тя си е чиста злоупотреба с филма."

Въпреки това едно подобно изказване няма да попречи на тенденцията, която наблюдаваме напоследък. Накъде вървят нещата? Като че пресичането на двете големи индустрии за забавление е неизбежно, най-малкото защото напоследък филмите все по-настойчиво се опитват да проникнат сред игрите.

Със сигурност Стивън Спийлбърг, Питър Джаксън и Джеймс Камерън поставиха едно добро начало. И ако не се злоупотреби с него, Холивуд има шанса да обогати както жанрово, така и идейно малко позаспалия на този етап геймдивелъпмънт.

Аз определено съм "за", стига това да не привлече към големия пай и посредствени режисьори от ранга на Уве Бол и не превърне игрите в една американска боза.

Владимир Тодоров

Blu-Ray и HD-DVD

До края на годината се очаква масовият дебют на дисковите формати за видео с висока разделителна способност (high definition) – като самостоятелни устройства и като елемент от PlayStation3 (Blu-ray) на Sony и ъпгрейд пакета на Microsoft за Xbox360 (HD DVD).

Навлизането на цифровата телевизия донася значително повишение на качеството на картината и звука в сравнение с конвенционалното аналогово предаване. Същото се получи и при преминаването от VHS касетки на DVD диско-ве. Разликата в качеството между DVD (720x480/576) и High-Definition форматите (1920x1080) е далеч по-слабо осезаема за масовия потребител, тъй като и в двата случая се използва цифров запис (т.е. няма случайни смущения, износване от употреба и т.н.). Въпреки това новите формати имат достатъчно предимства – предоставят среда за запис на HDTV (телевизия с висока разделителна способност), по-голям обем за данни, съвременни компресиращи методи, широкоформатност (обхватът на човешкото зрение е близо два пъти по-голям на широчина отколкото на височина) и др.

Основното приложение на новите формати е за HDTV телевизорите с с по-големи размери (над 30"), при които дори определено има нужда от по-голяма разделителна способност (за съжаление масовите плазмени телевизори все още не поддържат дори и 1920x1080i, камо ли пълната HDTV 1080p).

Основни поддръжници

Blu-Ray Disc (BD) се подкрепя от създателите на DVD+RW (Philips, Sony) и някои от основните членове на DVD Forum (организацията, отговаряща за DVD формата) – Sony, Hitachi, LG, Panasonic, Samsung, Pioneer и други – обединени в Blu-ray Disc Association. High Definition DVD (HD DVD) се подкрепя от „намаления състав" на DVD Forum – Toshiba, NEC, Sanyo и др. При някои от формираните обединения като Toshiba/Samsung двете съставни компании подкрепят различни формати. Intel и Microsoft залагат по-скоро на HD DVD. Някои компании (HP и др.) поддържат и двата формата. И в двете групи членуват по няколко филмови компании – BD се подкрепя главно от Walt Disney, 20th Century Fox; HD – главно от Universal.

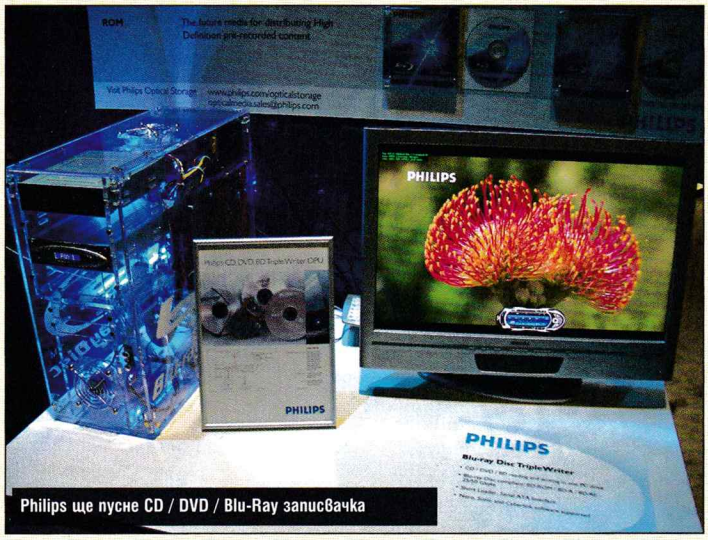
Форматите

Поддържаните разделителни способности (до HDTV 1920x1080p/60) и методи за видео компресия (MPEG2, VC-1 – подкрепян активно от Microsoft и MPEG4 H.264/AVC) при двата формата са еднакви. От досега излезлите дискове повечето използват VC-1. Използваната разделителна способност 1920x1080 е във формат 16:9 (широк), характерен за телевизорите, който е малко по-нисък от този на мониторите (16:10, 1920x1200),

Библиотека с Blu-ray филми на изложението CES

т.е. доближава се повече до характеристиките на човешкото зрение. При използване на MPEG4/VC-1 компресия в 15GB се побират до 4 часа HD видео (срещу 2 часа Standart Definition за 8.5GB с MPEG2). И при двата формата се поддържат множество методи за звукова компресия без загуба на данни/качество (lossless, заемащи по-голям обем) и със загуба (lossy) - Linear PCM, Dolby Digital/AC-3, Dolby Digital Plus, MLP, Dolby True HD, DTS, DTS HD и MPEG Audio. И двата формата прилагат система против неправомерно копиране Advanced Access Content System (AACS-128bit) – ако някой от елементите на устройството (BD/HD четец, софтуер, видеоплатка, интерфейс, монитор/телевизор и т.н.) не поддържа HDCP (High Definition Content Protection) изображението се пуска с намалена разделителна способност (засега не всички филмови студия активират тази функция). BD използва регионални кодове, ограничаващи използването на диск с филм за един регион в устройство за друг (по подобие на DVD), а при HD спецификацията за регионално разделение се разработва в момента (естествено използването на това разделение зависи от филмовите компании). Регионите при BD са по-малко отколкото при DVD – A/1 (Северна и Южна Америка, Източна Азия без Китай), B/2 (Европа, Африка, Океания, Близък Изток) и C/3 – „пиратския регион" (Китай, Русия, Южна Азия).

Номиналната скорост (1x) на запис/четене и при двата формата е еднаква – 4.57MB/s (1x DVD = 1.385MB/s, 1x CD = 150KB/s). И двата формата използват 405nm синьо-виолетов (оттук и Blu[e] в Blu-ray) лазер (650nm червен при DVD и 780nm инфрачервен при CD), на който се дължи увеличеният обем данни. Съществената разлика между HD и BD се състои в това, че при HD дълбочината, на която е разположен слоят с данни, е 0.6mm, колкото и при DVD/CD, а при BD – 0.1mm (което, от една страна, прави BD дисковете по податливи на одраскване, но - от друга, увеличава обема данни).



Philips ще пусне CD / DVD / Blu-Ray записвачка

Увеличеният обем данни при BD се дължи и на по-голямата стойност на оптичния параметър numerical aperture (описващ възможните ъгли за отражение на светлината) – 0.85 (BD) срещу 0.65 (HD, DVD) и 0.5 (CD). Засега и BD и HD дисковете се предлагат с до два слоя за данни, но в лабораторни условия са представяни модели с по 3 (HD) или 8 (BD) слоя. Очаква се цената на HD DVD устройствата и носителите да е по-ниска поради технологичната им близост с досегашните DVD продукти. И двата формата използват UDF 2.50/2.60 за файлова структура.

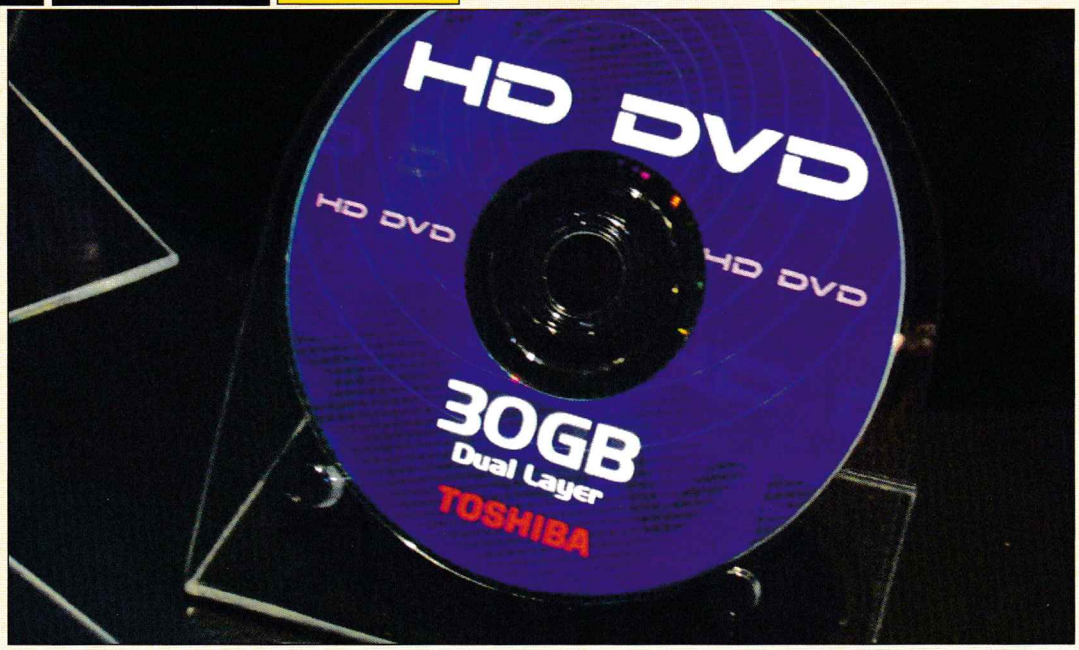
Всеки от форматите предлага и някои уникални възможности – BD използва Java (BD-J) за интерактивните менюта (доста по-гъвкав подход от MPEG селектор сцените при DVD). По подобие на MiniDVD (CD с DVD съдържание и файлова структура), заедно с HD се въвежда „3x DVD-ROM" – DVD диск с HD съдържание (използват се същите кодиращи механизми, но обемът и времетраенето естествено са по-малки) и файлова структура.

Докато при DVD разделението между DVD-Video и DVD-Audio беше ясно, при HD/BD предоставяният капацитет е достатъчен за висококачествен звук (компресия без загуба на данни) и видео в един и същи диск. DVD-Audio поддържа до 24bit/192kHz при два канала (2+0 stereo) и до 24bit/96kHz при 4 и 5+1 канала. HD DVD добавя поддръжка за 24bit/96kHz при 6+1 и 7+1 канала. BD предоставя допълнително и 24bit/192kHz при 4 и 5+1 канала. На практика тези върхови възможности ще се използват само за аудио дисковете (към които обаче спокойно могат да бъдат добавяни клипове и други екстри), защото повечето холивудски филми така или иначе се заснемат с 16bit/48kHz или най-много 24bit/48kHz за тези с по-голям бюджет.

Дискове

Обемът на дисковете е по-голям при Blu-Ray (25GB/50GB за едни/два слоя), отколкото при HD DVD (15GB/30GB). За разлика от CD и DVD дискове, които първо бяха въведени като фабрични дискове само за четене (-ROM) и едва по-късно като R, RW и RAM дискове с възможност за запис/изтриване от потребителите – и за двата формата със син лазер записвачки ще се предлагат още отначало. Фабричните дискове се наричат BD-ROM и HD DVD-ROM и се предлагат и в двуслойни варианти (HD поддържа още двустранни и двустранни/двуслойни – както DVD). Дисковете за еднократен запис се наричат "Recordable" (BD-R, HD DVD-R) и първоначално се предлагат само като еднослойни, но двуслойните (DL) модели също са обявени. При дисковете за многократен запис е едно от съществените различия между HD и BD. BD поддържа единствено дисковете, които позволяват да бъдат изтрити и отново да се използват за запис – т.н. „Re-Recordable" (BD-RE), първоначално еднослойни, но с обявени и двуслойни.

От DVD Forum първоначално бяха решили да пуснат „ReWritable" дискове (HD DVD-RW) на основата на DVD-RAM технологията, тъй като тя предоставя редица предимства (възможност за писане/изтриване на случайни сектори – без използване на сесии, първоначално изтриване на целия диск и т.н.; FAT32 файлова система и използване като твърд диск без допълнителни драйвери при WinXP; проверка на записа и възможност за повече на брой изтривания – до 100000 срещу 1000 за RW/RE форматите). Впоследствие поради по-високата цена се наложи този формат да се преименува на HD DVD-RAM (засега специфициран единствено като еднослоен) и да се добави по-евтин "Re-Recordable" HD DVD-RW формат (едно- и двуслоен), който е аналогичен на BD-RE/DVD-RW/CD-RW. До 2008 се очаква появата на 8x HD/BD, както и на четирислойни BD и трислойни HD носители.



Хибридни дискове

При HD DVD е предвидена възможността за хибридни дискове „TWIN" (с един или два слоя HD DVD и съответно два или един слоя DVD). Така се увеличава съвместимостта с настоящите устройства подобно на хибридните CD/DVD дискове. CD/DVD са слабо разпространени, като изключим SuperAudioCD, което обаче въвежда алтернативен формат на данните в DVD слоя, който не е съвместим с DVD-Audio. Можем да очакваме TWIN дисковете да получат по-голямо разпространение, защото за разлика от прехода CD/DVD (CD се използваше предимно за музика, а за филми се използваха съществено различните VHS касетки) настоящият преход е между две близки технологии (оптични дискове) с еднакво основно предназначение (филми).

Разработват се и дискове с „тройна съвместимост" – по един или няколко слоя Blu-ray, HD DVD и DVD (такива дискове могат донякъде да намалят ефекта на евентуалната лицензионна забрана за комбинирани HD/BD устройства).

Оптични устройства

Всички производители на оптични устройства представят по няколко устройства, работещи с дисковете от следващо поколение. Някои производители официално „подкрепят" само единия стандарт, докато други представят както HD-DVD, така и Blu-Ray модели.

Технологично е възможно да се направи „combo" устройство, което поддържа и двата нови формата. Samsung бяха обявили, че ще направят такова, но наскоро стана ясно, че в лицензното споразумение за Blu-Ray може би има клаузи, забраняващи това (т.е. има вероятност за истинска „война на форматите" по подобие на Betamax/VHS за разлика от бързото примирие, постигнато при DVD+RW/-RW).

Както и при предишните големи нововъведения при оптичните устройства, първоначалните модели са скъпи и с минимална функционалност. Pioneer представи Blu-ray записвачки с цена около 1000$, които могат да четат и записват само BD и DVD дискове, но дори не могат да четат CD-та. Освен това, въпреки навлизането на SerialATA интерфейса (и няколкото налични модела SATA DVD записвачки), първите Blu-ray устройства се предлагат единствено с по-стария IDE/UATA интерфейс. Недостатък на първите BD/HD устройства за домашно развлечение пък е липсата на поддръжка за „пълна" висока разделителна способност (1920x1080p) и с поредова развивка (progressive) вместо презредовата 1080i (interlaced). Втората серия продукти ще могат да работят със CD-та, но ще изостават по скорости на запис и четене за CD/DVD дискове от върховите модели DVD записвачки. BD/HD устройствата ще могат да се използват за абсолютен заместител на настоящите DVD-та чак през 2007-ма и то след като цената им спадне до по-поносими нива.

DVD достижения

Въпреки работата по новите формати настоящите DVD варианти продължават да бъдат развивани. DVD-R и DVD+R скоростта достигна 18x (очакват се и 20x модели, които ще бъдат със скорост на въртене колкото 56x CD-ROM). Все повече видеокамери използват MiniDVD (cDVD – compact DVD) дискове и съответно се появяват множество 8cm DVD записваеми дискове от всички формати, включително двуслойни DVD+R, двустранни DVD-RW и DVD-RAM и др. DVD-RAM форматът вече се поддържа от почти всички устройства и то със скорост до 12x (очакват се и 16x модели) – така към останалите му предимства (FAT32 файлова система и използване като твърд диск без допълнителни драйвери при WinXP; проверка на записа и възможност за повече на брой изтривания – 100000 за 3x и 10000 за 5x дисковете срещу 1000 за RW формата) се добавя и най-високата скорост на запис за изтриваем диск. Очаква се въвеждането на двуслойни (8.5GB) DVD-RW и DVD+RW, както и на 12x двуслойни DVD-R.

Хората, които имат нужда не да записват, а да унищожават записани дискове, могат да се възползват от PlexEraser – устройство, което изтрива CD-та и DVD-та (дори двуслойни).

Надписване на дискове

Върху всички CD-та и DVD-та може да се драска с подходящ маркер. Ако имате подходящ мастилеструен принтер върху някои от тях може да отпечатате и картинка. По-интересни обаче са технологиите, при които за надписването се използва лазерът на записвачката ви. Преди да се откажат от производството на CD-RW устройства, Yamaha въведоха DiscTatoo.

Чрез тази технология свободното място на страната с данни на CD-то може да се използва за „гравиране" на надпис или изображение. Недостатъкът на DiscTatoo е в това, че намалява използваемото пространство на диска. По-късно HP въведоха LightScribe. При тази технология за надписване с лазер се използва „горната" страна на диска, върху която обикновено се пише с маркер. По този начин не се разхищава пространството за данни, но пък са необходими дискове със специално покритие.

Най-новата технология за надписване на дисковете с лазер е LabelFlash (популяризирана от NEC и Fuji) – директен наследник на DiscTatoo. При LabelFlash скоростта е увеличена, а освен това се поддържа и маркиране върху „горната" страна при дискове със съответното покритие (подобно на LightScribe). Предимството на LabelFlash в сравнение с LightScribe е това, че може да се използва и с най-обикновени дискове (въпреки че това ще е за сметка на използваемия капацитет).

Всички тези технологии скъсяват живота на лазера, но това важи в по-малка степен и за стандартните операции запис и четене. Почти всички производители на оптични устройства (LG/Hitachi, Samsung/Toshiba, LiteOn/BenQ/ Philips, TEAC/Pioneer, NEC/Sony и др.) предлагат модели с LightScribe или LabelFlash. Няма пречка да се направи и комбинирано устройство с двете технологии.

Стоян Спахиев

В рубриката „конфигурации на месеца" ще ви представяме по две компютърни конфигурации – една „върхова" и една „на разумна цена". Във всеки брой ще ви предлагаме различна комбинация от върховите модели процесори и графични ускорители, тъй като производителността на основните конкуренти е сходна и изборът по-скоро се решава от някои техни специфични характеристики и най-вече от „привързаността" на клиента към дадени марки. Естествено върховата конфигурация винаги може да бъде подобрена допълнително, добавяйки й още по-екзотични компоненти. Разумната конфигурация във всеки брой ще бъде предназначена за различен ценови клас – до 1000 лв., до 1500 лв., до 2000 лв. и т.н. Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват пълните 20% ДДС – дори за компоненти, които евентуално могат да се намерят и по-евтино. В секцията „джаджа" ще ви представяме по някоя дребна екстра за добавка към конфигурациите.

Конфигурации на месеца

	Конфигурация "PC Mania"		Конфигурация за 1500 лв.	
Елемент	Продукт	Цена	Продукт	Цена
Графичен ускорител	2 бр. ASUS EN7950GX2/2PHT/1G, две двучипови платки - QuadSLI режим с четири GF7950GX чипа, работещи на 500MHz, заемат общо два PCIe x16, по 512MB/600MHz/1200DDR памет на чип (1GB на платка, общо 2GB), HDTV изход с HDCP, на платка по два DVI/VGA изхода за до 2560x1600 разделителна способност. 1 бр. ASUS PhysX P1, PCI платка за изчисление на физически ефекти, 128MB памет 366MHz/733DDR (128bit)	2x1140 лв. 1x535 лв.	(картинка16) 1бр.Gigabyte NX76G256D-RH, PCIe x16, Geforce7600GS 400MHz; 256MB памет 400MHz/800DDR; безвентилаторно охлаждане; VGA, DVI и HDTV изходи.	1x225 лв.
Процесор	AMD Athlon64 FX62, двуядрен, 2.8GHz, 2x1MB кеш памет от второ ниво, 1000MHz/2000DDR HyperTransport интерфейс.	1760 лв.	(картинка17) AMD Athlon64 3200+ AM2, 2GHz, 512K L2 кеш, 1000MHz/2000DDR HT, цената му дори е по-ниска от тази на Sempron 3600+ (2GHz, но с двойно по-малко кеш и по-бавна HT връзка).	170 лв.
Чипсет и дънна платка	ASUS nF590SLI M2N32SLI Deluxe/Wireless edition, nForce590 чипсет (SPP590 + MCP570SLI), 2бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x4, 1бр. PCIe x1, 2бр. PCI слота, 1 UATA/133 канал, 6 SATA/300 порта с RAID, 2 допълнителни SATA/300 (1 от които външен), два Gigabit Ethernet порта, ADI AD1988B HDA звук (до 7+1), WirelessLAN 802.11b/g (54Mbps) интерфейс с AP режим (централна станция).	375 лв.	ASUS M2NPV-MX, Geforce6150 + nForce430 чипсет, 1бр. PCIe x16, 1бр. PCIe x1, 2бр. PCI слота, 2 UATA/133 канала, 4 SATA/300 порта, Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, ADI AD1986A High-Definition Audio (до 5+1). Към вграденото видео може да се включи допълнителен монитор или да не се използва въобще.	145 лв.
Оперативна памет	4бр. 1GB PC2-6400 (DDR-II/800), максималният обем памет, който може да се получи от широкоразпространени модули.	4x260 лв.	2бр. 512MB PC2-5300 (DDR-II/667), тъй като процесорът не поддържа DDR-II/800, са сложени малко по-евтините DDR-II/667.	2x120 лв.
Твърд диск	2бр. WD Raptor 150GB, Enterprise вместо RaptorX (няма прозрачен капак, но пък е по-евтин), 16MB буфер, SerialATA/150 интерфейс, 10000rpm (най-бързият SATA диск въпреки липсата на SATA-II/300 поддръжка), RAID0 масив от два диска – за по-голяма производителност.	2x485 лв.	1бр. Hitachi 160GB, 8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, достатъчно пространство за нормална работа.	120 лв.
Записвачка	2бр. NEC AD-7173A, същата записвачка като в другата конфигурация, но два броя – за директно копиране от диск на диск или просто за използване на два диска едновременно.	2x75 лв.	1бр. NEC AD-7173A, UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък, споделян с почти всички записвачки откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.	75 лв.
Охладител за процесора	Scythe Ninja Plus, един от най-големите радиатори, 6 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 120mm вентилатор, един от най-добрите въздушни охладители – подходящ за overclock.	90 лв.	включен заедно с процесора	
Мишка	Комплект безжични мишка и клавиатура и Bluetooth приемопредавател: MS IntelliMouse Explorer Bluetooth, пет бутона, колелце за вертикално и хоризонтално превъртане. MS Desktop Elite Bluetooth, допълнителни и мултимедийни клавиши, колелце (zoom, scroll).	115 лв. + 95 лв.	A4Tech OP-50-4 USB, оптична, три бутона с колелце (scroll)	10 лв.
Клавиатура			A4Tech KB-28-1 PS/2, 101 клавиша плюс допълнителни и мултимедийни, заменяеми със стрелки клавиши „W", "A", "S", "D" – „геймърски комплект".	15 лв.
Кутия	ATX Middle Tower, прозрачна, достатъчно места за нагнетателни и смукателни вентилатори, които да подсигурят добро охлаждане за енергоемките компоненти.	165 лв.	ATX Middle Tower 400W, стандартна кутия, захранване с достатъчен резерв, изведени отпред USB портове и гнезда за слушалки и микрофон.	50 лв.
Захранване	Thermaltake 750W W0116RE, достатъчна мощност за петте графични ускорителя, дисковия масив и двуядрения процесор, 6 SATA извода, два PCIe извода (за GF7950GX2 платките), изваждаеми кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток).	275 лв.	включено заедно с кутията	
Колонки	Creative Inspire T7900 – 7+1 колонки (басова; средна; леви предна, странична и задна; десни предна, странична и задна), 92W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.).	190 лв.	вградени в монитора	
Монитор	Philips 230WP7NS, 23" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор (побира две A4 страници в реален размер), 12ms време за реакция (не е най-доброто, но е малък компромис за този размер), VGA/DVI-I/D входове, 4бр. USB2.0 портове, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност – точно отговаряща на размерите.	1965 лв.	ASUS MM19SE, 19" течнокристален монитор, добро време за реакция (8ms), два високоговорителя (общо 2.4W), извод за слушалки. За съжаление е с 1280x1024 разделителна способност, която е по-подходяща за по-малките 18" TFT (но това е недостатък на почти всички 19" TFT).	450 лв.
Общо		10005 лв		1500 лв.
Джаджа	Intel v.92 Modem 536EP – използва PCI слот, полезна придобивка за моментите, когато спешно е необходима връзка с интернет, а кабелният нет поради една или друга причина не работи. По-добре 56Kbps през телефона отколкото нищо.			15 лв.

PC Cheats

Warhammer 40K: Dark Crusade

Натиснете [Ctrl] + [Shift] + ~ по време на игра, за да отворите конзолния прозорец. След това въведете желания код от списъка, за да активирате чийт функцията му. Преди това влезте в опциите и маркнете "Allow Cheats", за да можете да използвате кодовете:

Получавате желаното количество енергия
cheat_power([число])
Получавате желаното количество requisition
cheat_requisition([число])
Маха Fog of War
cheat_revealall
Скрива таскбара
taskbar_hide
Показва отново таксбара
taskbar_show
Изход във Windows
quit
Изчиства конзолния прозорец
cls
Цветовете на дъгата
render_togglerainbow(*)
Виждате през белите текстури
render_togglexray(*)
Цветни рамки
render_togglewireframe(*)
Включва shaders
detail_toggle(*)
Включва banners и badges
decal_toggle(*)
Сменя дистанцията, при която моделите губят детайли
terrlod_dist([минимум,максимум])
Променя model detail drop
terrlod_toggle(*)
Маха static decal stats във файла
staticdecal_dump(*)
Маха dynamic decal във файла
dynamicdecal_dump(*)
Променя сенките
shadow_toggle
Променя mouseover stat bars
ngame_stats_ mouseover_toggle
Променя stat bars
ingame_stats_toggle
Маха selection boxes
ingame_select_ui_toggle
Обектите, намиращи се на по-близка от зададената дистанция, не се изрисуват
simvis_cameranearclip("[метри]")
Скрива обектите на по-голяма от зададена дистанция
simvis_camerafarclip("[метри]")
Показва скоростта на игра
getsimrate(*)
Променя скоростта на игра
setsimrate([число])
Рефреш на екрана, докато конзолата е пусната
simvis_fx_refresh
Чете dataartebps файловете и списъците с handler usage
simvis_list
Включва subsystem visibility
simvis_toggle("[име на канал]")
*Забележка: В полетата, маркирани с *, можете да сложите 1 или 0, като 1 е за включване, а 0 за изключване*

LMA Manager

8Y2CP9RNJF2RC – Не се използват наказателни картони по време на мач
0TXYU7TKLNHCB – Играчите се движат на максимална скорост
FPPWMPFTPG2CC – Играчите имат максимални статистики
M9WXHWBK333Q5 – Играчите никога не остаряват
JRFTREXF39RDF – Играчите се възстановяват за един ход
39YN5T4VLH5P8 – Наемате произволен играч
H442FYVE497J4 – Няма лимит за парите
EL8A6CXRHE525 – Стадионът е винаги пълен
GRCM8AJVMANLF – Променя силата на звука на скандирания на агитката (високо)
355FQPHWLBQTD – Променя силата на звука на скандирания на агитката (ниско)
NKYG45QCBKT39 – Не можете да уволните мениджърите
2XPYPL5FWKH9B – Стадионите са с ниска гравитация
VCXEKE7AATQ50 – Добавя $500 милиона кредита
8YPB5RABVQF50 – Топките оставят следи
YUMKQB992YTV4 – Support staff има максимални статистики
07D6YL7JA43RD – Комични звукови ефекти
8LFPNQK57VB46 – Team training е на максимум
5RHYG1Y7EM476 – Можете да правите трансфери по всяко време
4FHPMBNLHWF2B – Забранява трансферите
7GT3V8RW891XB – Увеличава board expectations
MTYXT99WA6DXA – Наемниците ви имат 100% potential
AVQ9P3X4JKPT3 – Времето е винаги дъждовно
KR7FGQMPYN1WF – Времето е винаги снежно
TG7Q4XENHDKC1 – Времето е винаги слънчево

Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

Отключване на персонаж за игра във Free play режима
UCK868 – Beach Trooper
BEN917 – Ben Kenobi's ghost
VHY832 – Bespin Guard
WTY721 – Bib Fortuna
HLP221 – Boba Fett
BNC332 – Death Star Trooper
TTT289 – Ewok
YZF999 – Gamorean Guard
NFX582 – Gonk Droid
SMG219 – Grand Moff Tarkin
NAH118 – Greedo
YWM840 – Han Solo with hood
NXL973 – IG-88
MMM111 – Imperial Guard
BBV889 – Imperial Officer
VAP664 – Imperial Shuttle Pilot
CVT125 – Imperial Spy
JAW499 – Jaba
UUB319 – Robot
SGE549 – Palace Guard
CYG336 – Rebel Pilot
EKU849 – Rebel Trooper from Hoth
YDV451 – Sand Trooper
GBU888 – Skiff Guard
NYU989 – Snow Trooper
PTR345 – Stormtrooper
HHY382 – The Emperor
HDY739 – TIE Fighter
NNZ316 – TIE Fighter Pilot
QYA828 – TIE Interceptor
PEJ821 – Tuskin Raider
UGN694 – Ugnaught

Scarface

Въведете кодовете в CHEATS менюто, достъпно след пауза на играта по всяко време, докато сте в нея. Чийтовете за мисии се отключват, след като изиграете даденото ниво. Не можете да правите сейв, след като активирате чийт.

Пълно здраве – **MEDIK**
1,000 Balls – **FPATCH**
Пълни амуниции – **AMMO**
Увеличава Gang Heat – **GOBALLS**
Намалява Gang Heat – **NOBALLS**
Увеличава Cop Heat – **DONUT**
Намалява Cop Heat – **FLYSTRT**
Променя Time of Day – **MARTHA**
Дъжд – **RAINY**
Светкавици – **SHAZAAM**
Поправка на превозни средства – **TBURGLR**
Черен костюм – **BLACK**
Син костюм – **BLUE**
Бял костюм – **WHITE**
Сив костюм – **GREY**
Бежов костюм – **TANSHRT**
Тигров костюм – **TIGSHRT**
Син костюм с очила – **BLUESH**
Бял костюм с очила – **WHITESH**
Сив костюм с очила – **GREYSH**
Бежов костюм с очила – **TANSH**
Тигров костюм с очила – **TIGERSH**
Песента на BReal "The World is Yours" – **TUNEME**
Булдозер – **DOZER**
Antique Racer – **OLDFAST**
Боклукчийски камион – **DUMPER**
Stampede – **BUMMER**

Console Cheats

NBA 07
[PC/Xbox/Xbox 360/PS2]

Влезте в менюто "features" и изберете код
norest – Максимално Stamina за един мач
ironman – Максимално Durability за един мач
topps2ksports – Отключва Topps 2k7 отбора
Постижения
Постигнете следните нормативи, за да отключите EA/Xbox Live игралните точки.
1 Ranked Win (15 точки)
Спечелете 1 ranked игра (online)
3 Ranked Win Streak (15 точки)
Спечелете подред 3 ranked игри (online)
1 Ranked Street Win (15 точки)
Спечелете 1 street игра (online)
5 Ranked Wins (15 точки)
Спечелете 5 street игри (online)
10 Ranked Wins (25 точки)
Спечелете 10 street игри (online)
Online League Game (15 точки)
Спечелете league игра (online)
Online Tournament Game (15 точки)
Спечелете tournament игра (online)
"My Availability" (10 точки)
Set up "My Availability"
5 Ranked Win Streak (20 точки)
Спечелете 5 ranked игри една след друга (online)
20 Ranked Wins (35 точки)
Спечелете 20 ranked игри (online)
Team Assists (20 точки)
Направете поне 30 асистенции с всеки отбор
Team Blocks (20 точки)
Блокирайте поне 15 изстрела с всеки отбор
Team Steals (20 точки)
Откраднете поне 15 топки с всеки отбор
Team Rebounds (20 точки)
Направете поне 15 rebound-а срещу опонента си с всеки отбор
Team 3pt FG's (15 точки)
Направете поне 15 3pt FG's с всеки отбор
Defensive FG% (15 точки)
Задръжте FG процентите на противниковия отбор под 40% с всеки отбор.
Lights Out (15 точки)
Покажете успеваемост при стрелба от игрището поне 65% с всеки отбор
Track Meet (15 точки)
Отбележете поне 40 fastbreak точки с всеки отбор
Second Unit (15 точки)
Отбележете поне 40 bench точки с всеки отбор
Inside Domination (20 точки)
Отбележете поне 60 точки от фал линията с всеки отбор
Good Hands (20 точки)
Направете поне 20 асистенции и позволете по-малко от 6 контраатаки с всеки отбор
All-Hustle (15 точки)
Направете поне 10 off отскока, 5 блока и 5 открадвания с всеки отбор
All-Heart (15 точки)
Започнете 4-тата част с поне 10 точки негативна разлика и спечелете с всеки отбор
Team 3pt FG's (20 точки)
Направете поне 10 3pt FG's с поне 45% 3pt% с всеки отбор
Ice Water (15 точки)
Покажете успеваемост при стрелба от игрището поне 85% с всеки отбор
Lockdown (20 точки)
Направете поне 10 блока, 10 открадвания с всеки отбор
Celtics vs Lakers Rivalry (30 точки)
Спечелете този мач BOS или LAL на Hall of Fame степен на трудност
Spurs vs Mavs Rivalry (30 точки)
Спечелете този мач SA или DAL на Hall of Fame степен на трудност
Pistons vs Heat Rivalry (30 точки)
Спечелете този мач DET или MIA на Hall of Fame степен на трудност
Knicks vs Nets Rivalry (30 точки)
Спечелете този мач NY или NJ на Hall of Fame степен на трудност
Lakers vs Clippers Rivalry (30 точки)
Спечелете този мач LAL или LAC на Hall of Fame степен на трудност
East vs West Rivalry (30 точки)
Спечелете този мач East или West на Hall of Fame степен на трудност

LeBron James (20 точки)
Направете поне 30 точки, 10 отскока и 10 асистенции с LeBron James
Dwyane Wade (20 точки)
Направете поне 30 точки, 8 отскока и 8 асистенции с Dwyane Wade
Kobe Bryant (20 точки)
Отбележете поне 81 точки с Kobe Bryant
Allen Iverson (20 точки)
Направете поне 30 точки, 10 асистенции и 5 stls с Allen Iverson
Steve Nash (20 точки)
Направете поне 20 точки и 12 асистенции с Steve Nash
Shawn Marion (20 точки)
Направете поне 25 точки и 15 отскока с Shawn Marion
Andrei Kirilenko Kirilenko (20 точки)
Запишете 5x5 с Andrei Kirilenko Kirilenko
Shaquille O'Neal (20 точки)
Направете поне 25 точки, 12 отскока и 5 блока с Shaquille O'Neal
Ben Wallace (20 точки)
Направете поне 15 отскока, 5 блока и 5 steals с Ben Wallace
Kevin Garnett (20 точки)
Направете поне 28 точки, 15 отскока и 7 асистенции с Kevin Garnett
Yao Ming (20 точки)
Направете поне 30 точки, 15 отскока и 5 блока с Yao Ming
Tim Duncan (20 точки)
Направете поне 30 точки, 15 отскока и 5 блока с Tim Duncan
Wilt Chamberlain (20 точки)
Отбележете поне 100 точки с всеки играч
George Gervin (20 точки)
Отбележете поне 25 точки на четвъртина с всеки играч
Magic Johnson (20 точки)
Успейте в поне 20 асистенции с всеки играч
Bill Russell (20 точки)
Отбележете поне 25 отскока с всеки играч
Mo Cheeks (20 точки)
Направете поне 10 steals с всеки играч
Kareem Abdul-Jabbar (20 точки)
Блокирайте поне 10 изстрела с всеки играч

Scarface: The World Is Yours

Същите като при PC версията – погледни наляво :)

Avatar: The Last Airbender
[PS2/GC/Wii/PSP/GBA/XBox]

Избере Code Entry опцията от менюто Extras menu, след това въведете желания код, за да активирате дадената чийт функция.
Неограничено здраве – **94677**
Неограничен stealth – **53467**
Неограничен copper – **23637**
Неограничено Chi – **24463**
Двойни щети – **34743**
Dishonor с един удар – **54641**
Всички treasure maps – **37437**
Отключва Character concept gallery – **97831**

Darkstar One

Darkstar One е едно наистина чудесно заглавие – не е перфектното, но жанрът и без това се радва на все по-малък интерес от дивелъпърите. Играта е доста разнообразна и предлага много начини за справяне с различни ситуации. За пълно Walktrough не може и да става дума. Затова целта на този материал е да ви даде максимално количество полезно инфо.

Как да се справим с окупираните от пирати системи?

Пиратите могат да бъдат адски досадни. Да, никой от тях поединично не може да ви се опре и на лявата вежда, но като се съберат на глутница са си проблем. Именно със следната тактика на "Разделяй и владей" би трябвало да сведете тормоза им до минимум.

След като прескочите в нова и неизследвана система, най-вероятно е да се сблъскате с пиратски кораби, като в зависимост от положението спрямо тях ще бъдете атакувани, заплашени, никой няма да ви обърне никакво внимание или ще ви поздравят. Ако се вгледате в Target листата си, ще видите, че патрулите са между 6 и 10 парчета. Открийте тези, които са най-близко до вас и ги погнете, независимо че не са вражески настроени към вас. Ако действате бързо, ще можете да се разправите с тях преди да са дошли подкрепления. Времето ви е достатъчно да презаредите щитовете си и плазмените оръжия преди да са се появили и останалите.

Евтини оръжейни системи

Вместо да купувате скъпите ъпгрейди за оръжията си или нови оръжейни системи от търговските станции, можете да се снабдите безплатно с доста добри оръжия. Но за целта трябва да развеете флага с черепа, костите и нелегалните DVD-та. Когато прелитате през някоя система, оглеждайте се за останки от разбити кораби или метеоритни кръгове. Там ще намерите хиените на космоса – пиратите. Чака ви сблъсък с 4 до 8 доста слаби противници, след това от 1 до 3 елитни бодигарда и накрая пиратския лидер.

След като го разпрашите, ще пусне едно хубаво малко контейнерче, пълно с благинки. В него ще намерите оръжие, което можете да приберете с freight drone-овете на борда. Типът на оръжието се генерира на Random принцип. Може да бъде ракетна система, оръдие или оръжейна кула. Оръжията, събрани по този начин, са с няколко идеи по-добри и силни от стандартните си версии, които можете да закупите от станциите. С по-добър обхват, повече щети и/или по-бързо презареждане.

Въоръжение на кораба

"Как да си въоръжа най-добре звездичката?" – това е въпросът, който ме вълнуваше в голяма част от играта. И как да разпределя артефактните ъпгрейди? Първо, опитайте се да съберете колкото се може повече от стотте артефакта, разпръснати из системите. Мисля че е най-разумно да ги инвестирате в крилата и двигателите (но това зависи и от стила ви на игра – за мен маневреността в случая беше най-важна) докато не стигнете четвърто ниво на подобрения.

След това започнете да ъпгрейдвате плазменото оръдие и щитовете, докато не стигнете пето ниво на подобрение и си подсигурете поне две оръжейни кули на борда. Оттам нататък започнете да търсите добри лазерни оръдия по начина, описан в горния абзац, както и гравитационно оръдие, докато не запълните оръжейните си слотове. Крайният резултат трябва да е маневрена и бърза машинка със силни щитове и средно количество високо пенетриращи енергийни оръжия и автозащита, което ви е достатъчно за безпроблемно водене на 90% от битките.

Не забравяйте, че артефактните ъпгрейди са перманентни и веднъж поставени, не можете да ги махате или променяте. Също така оръжейните ъпгрейди са отделно и трябва да се закупуват/взимат.

Опознай противника, за да го обикнеш

Ще направим един бърз преглед на най-често срещаните в галактиките на Darkstar One землянски кораби и техните особености. Специфично за повечето от тях е, че 90% от въоръжението им е поставено в носа, което прави фронталната атака срещу тях доста глупава идея. Но за сметка на това ариегардът и флангове-те им остават открити.

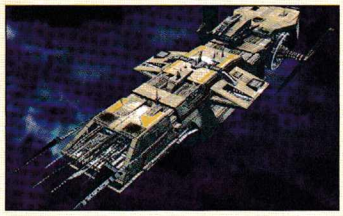
АРТЕФАКТНИ ЪПГРЕЙДИ

Ето какво можете да монтирате по кораба си в зависимост от позицията:

Корпус
- Увеличаване на устойчивостта бронята и здравето на "Чернозвездичката".
- Увеличаване на бройката защитни кули.

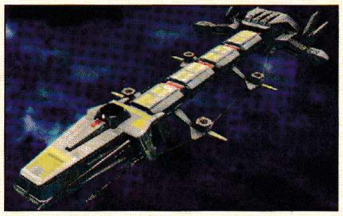
Крила
- Увеличава слотовете за фронтални оръжия.
- Подобрява маневреността на кораба.

Двигатели
- Подобрения за цялостния енергиен запас на кораба.
- Ускорителите, оръжейните системи и щитовете регенерират по-бързо.
- Подобрява маневреността спрямо контейнери.

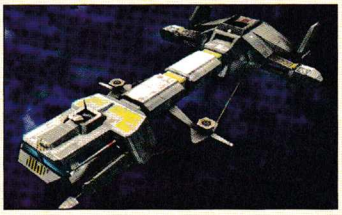


CRUISER_A_0
Раса: Terran
Тип: Small Cruiser
Оръжия: 6 x Laser Mounts
Екипаж: 180
Изтребители: няма
Тежък кораб с тежко въоръжение, ще ви създава проблеми почти до края на играта.

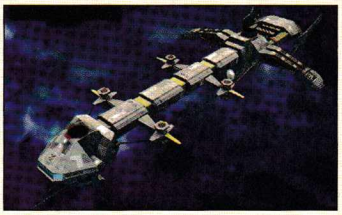
CRUISER_A_1
Раса: Terran
Тип: Large Cruiser
Оръжейни системи: 12 x Laser mounts
Екипаж: 300
По-опасна версия на горния.



FREIGHTER_A_0
Раса: Terran
Карго капацитет: 4 x 50-тонови контейнера
Оръжейни системи: 2 x Laser Mounts
Екипаж: 2
Лек транспортен кораб, удобен като първа цел.

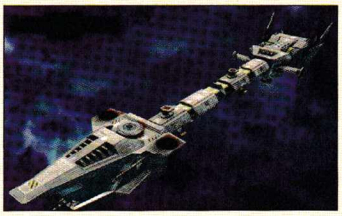


FREIGHTER_A_1
Раса: Terran
Карго капацитет: 2 x 50 тонови контейнера
Оръжейни системи: 2 x Laser Mounts
Екипаж: 2
Подобрен търговски кораб, по-бърз от A_0 варианта, но с по-малко товар.

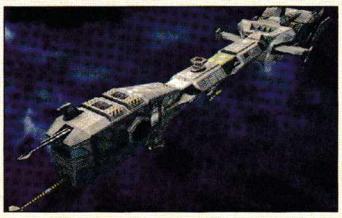


FREIGHTER_A_2
Раса: Terran
Карго капацитет: 4 x 100-тонови контейнера
Оръжейни системи: 3 x Laser Mounts
Екипаж: 4
Слабо въоръжен търговски кораб с голям карго капацитет.

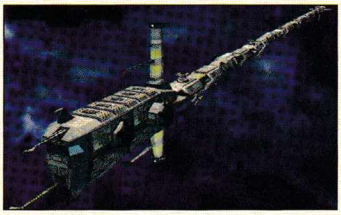
FREIGHTER_A_3
Раса: Terran
Карго капацитет: 2 x 100-тонови контейнера
Оръжейни системи: 3 x Laser Mounts
Екипаж: 3
По-лека и маневрена версия на предния.



FREIGHTER_A_4
Раса: Terran
Карго капацитет: 6 x 100-тонови контейнера
Оръжейни системи: 4 x Laser Mounts
Екипаж: 8
Тежък карго кораб, с лазерни батареи.

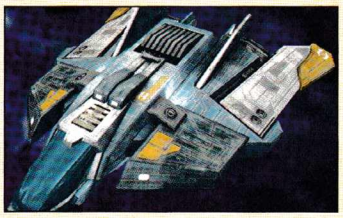


FREIGHTER_A_5
Раса: Terran
Карго капацитет: 3 x 200-тонови контейнера
Оръжейни системи: 8 x Laser Mounts
Екипаж: 12
Добре защитен транспорт, избягвайте го в началото и в средата, особено ако не е сам.

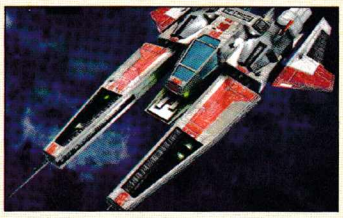


FREIGHTER_A_8
Раса: Terran
Карго капацитет: 15 x 100-тонови контейнера
Оръжейни системи: 20 x Laser Mounts
Екипаж: 20
Освен 20-те лазерни батареи, които могат да ви направят живота черен, корабът има совалки и често е ескортиран, но ако успеете да го свалите, ще си напълните джобчето с парички от стоката.

HUNTER_A_0
Раса: Terran
Тип: Тежък изтребител
Употреба: Прихващач
Оръжейни системи: 3-6 x Laser Cannons
Маневреност: Средна
Броня: Лека
Оръжейни системи:
Може да пренасочва енергията от щитовете си към оръжията, което е проблемно, ако ви е взел на мушка, опитайте се да се измъкнете веднага, без първите няколко ъпгрейда на щитовете си няма да оцелеете и три залпа.



HUNTER_A_1
Раса: Terran
Тип: Среден изтребител
Употреба: Прихващач
Оръжейни системи: 2-4 x Laser Cannons
Маневреност: Ниска
Броня: Средна
Има възможност да увеличи издръжливостта си, не е силно въоръжен и маневрен, но разполага с дебела броня. Последният, към който трябва да насочите оръдията си по време на битка. Не разполага с въоръжение да създаде истински проблем, но разрушаването му ще ви отнеме прекалено много време, през което по-мощните кораби да ви разцепят здраво.

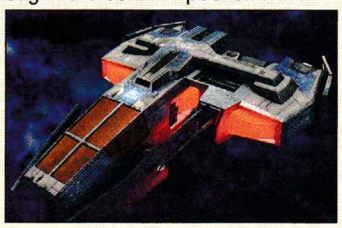


ITARY_A_0
Раса: Terran
Тип: Военен прихващач
Употреба: Военна
Оръжейни системи: Засекретени
Маневреност: Засекретени
Броня: Засекретени
Има възможността бързо да се изстрелва в различни посоки, ускорявайки по права линия, което е доста тегаво, ако ис-

кате да се измъкнете от битката.

PIRATE_A_0
Раса: Terran
Тип: Тунингован тежък изтребител
Употреба: Пиратство
Оръжейни системи: 3/4 x Laser Cannons/Missile Launcher
Маневреност: Средна
Броня: Средна
Доста агресивен в бойната си тактика, това е основният кораб на пиратите. Не отстъпва по маневреност на Звездичката по оръжия на военните корита и единствено сравнително слабата броня и щитове го правят възможен за унищожаване. Ракетите много болят, така че внимавайте с тях.

PIRATE_A_1
Раса: Terran
Тип: Тунингован тежък изтребител
Употреба: Пиратство
Оръжейни системи: 4 x Laser Mounts
Маневреност: Средна
Броня: Лека
Олекотена версия, по-бърза, но с още по-малко броня, ако успеете да го сложите на мерника, си е свален, но докато застане зад Х-а е голям проблем.



POLICE_A_0
Раса: Terran
Тип: Патрулен катер
Употреба: Полиция
Оръжейни системи: 2 x Laser Cannons
Маневреност: Средна
Броня: Много тежка
Този кораб има едно огромно предимство – бронята. Няма друг с толкова корав корпус от класа му. Освен това разполага с унифицирана система за сканиране, която прави измъкването от него, в случай че пренасяте забранени стоки, невъзможно. Това, което ви спасява, е невъзможността му да прави хиперпространствени скокове, скоростта му и слабите оръжейни системи.

TAXI_A_0
Раса: Terran
Тип: Транспортно средство
Употреба: Ако имаше космически маршрутки – така щяха да изглеждат. Транспортира контейнери вътре в самата система – между планетите и станциите.
Оръжейни системи: Няма
Маневреност: Ниска
Броня: Лека
Това е мечтата на всеки пират в началото на кариерата му – бавен, беззъб и се движи сам. Единствено фактът, че не е много пълен, ще свали интереса ви, след като се позамогнете.

ТИПОВЕТЕ ПРАВИТЕЛСТВА

Типът на държавно управление в системата е почти толкова важен, колкото нейната обвързаност с дадена фракция. От него зависи търговията в дадената система и как реагират местните военни и полицейски сили спрямо вашите действия. Това е и фактор, силно определящ нивото на полезност за вас на дадената система. В някои търговията цъфти, в друга пиратството и военните действия са по-доходни дори от контрабандата. Познаването им е нужно за по-добра и по-бърза ориентация.

Демокрация

Описание: Висше правителство, водено от избран от цялата система президент. Жителите на този тип държавно устройствени системи са спокойни и усилията им са насочени към развитие на печалбите и продължаване на живота. Общественото мнение е обърнато против андроидите и дрогата.

Нелегални стоки: Андроиди, Наркотици

Ниво на сигурност и военно присъствие: Високо

Правителство: Империя

Описание: След края на Великата война и установяването на империите започват конфликти помежду си и с бунтовници сепаратисти. След дълги години на финансови диспути империята установява свои колонии в повечето системи с висок миньорски доход. Системите под подобен контрол са силно тоталитарни. Поради това пиратите ги отбягват заради постоянното и силно полицейско присъствие. Пристигащите кораби винаги биват проверявани за нелегални оръжия и стоки. Първоначално създадени от миньорски колонии, повечето селища са именно на миньорски планети, което води до силно производство на индустриални стоки. Помнете го, ако искате да изкарате малко кеш от търговия.

Нелегални стоки: Видеоигри (!!!), Дрога

Ниво на сигурност и военно присъствие: Високо

Диктатура

Описание: Това са недемократични, авторитарни правителства. Елитна група или самостоятелен диктатор управлява цялата система, а някои от околните системи са под военен контрол. Конституцията е фиктивна, а липсата на правителствен контрол създава перфектната корупционна среда, което пък от своя страна води до цъфтеж на контрабандата и пиратството, както и на високото ниво на престъпност сред гражданите. Икономическото и индустриалното развитие са занемарени за сметка на военното – т.е. докато си щъкате с контрабанда, едва ли ще имате много проблеми, но ако застанете пряко срещу режима, очаквайте проблеми от целия военен флот в системата.

Нелегални стоки: Видеоигри, Луксозни стоки

Ниво на сигурност и военно присъствие: Средно

Монархия

Описание: Подобно на демократичното правителство, лидерите на монархията биват избирани от народа. Но монархът ръководи всички функции на правителството. Поради тази причина гражданите имат ниска мотивация за спазване на законите. Което в комбинация със слабото полицейско присъствие създава добра почва за пиратстване. Слабо развитата икономика и липсата на предлагане на стоки спъва контрабандата.

Нелегални стоки: Андроиди, Луксозни стоки

Ниво на сигурност и военно присъствие: Средно

Федерация

Описание: Няколко планети или системи се обединяват във федерация с едно общо правителство. Миньорството и фармацевтиката са основните занимания. Поради голямата палитра от общности във федерацията няма нелегални стоки и почти няма полицейско присъствие. Всички стоки могат да бъдат продавани/купувани законно.

Нелегални стоки: Няма

Ниво на сигурност и военно присъствие: Ниско

Анархия

Описание: Няма правителство и закони в тези системи. Въпреки това е възможно присъствието на различни типове управление в различните държави в системата. Няма нелегални стоки – всичко можете да купите/продадете, стига да имате парите. Основното производство е насочено към контрабандните стоки – дрога и андроиди. Всичко това си има цена – пиратското присъствие е много високо и ако сте с търговски намерения, ще имате доста нежно внимание върху кораба си.

Нелегални стоки: Няма

Ниво на сигурност и военно присъствие: Супернисско

Надявам се инфото да ви е било полезно. Приятна игра.

Георги Панайотов

Best Gadgets

ДЖАДЖА НА МЕСЕЦА

LOGITECH EASYCALL DESK TOP

Всеки компютър има клавиатура. Това е входно-изходното устройство, без което не можем. Днешните кийборди се различават сериозно от своите първообрази. Бъдещето еднозначно принадлежи на мултифункционалните устройства, които позволяват управлението чрез допълнителни функционални клавиши на различни по вид софтуерни приложения. Logitech EasyCall Desktop е сертифицирана като пригодна за работа със Skype.

Logitech EasyCall Desktop всъщност е името на цял пакет, включващ безжична мишка, безжична клавиатура, слушалки (за съжаление с жица) и допълнителен говорител. Говорител това не е съвсем, тъй като в него са монтирани предавателите за безжичните уреди. Включвате го в USB-то на компютъра и получавате възможност да отговаряте в ICQ от около десетина метра. Говорителят има допълнителна схема, която редуцира ефекта на ехото, така типичен за повечето VoIP-разговори. В добавка той ви сигнализира, когато другата страна е решила да говори и по този начин можете да спрете навреме с дрънкането, за да чуете какво искат да ви кажат.

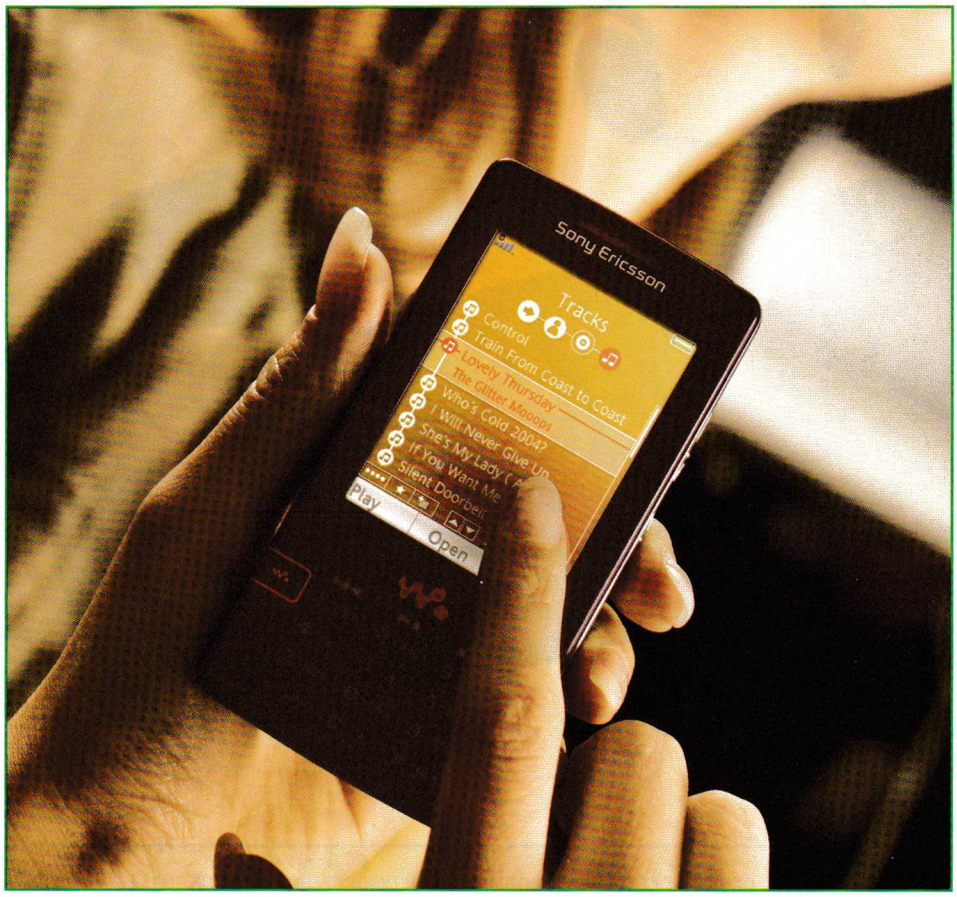
След като инсталирате допълнителния софтуер, ще можете да използвате допълнителните Skype-клавиши на клавиатурата – приемане на обаждане, отхвърляне на обаждане, бързо набиране на въведените контакти в списъка ви с приятели и роднини (бързото набиране е вторична функция на F-клавишите в горната част на кийборда). Прочее, тези клавиши са Skype само заради подписания договор за „сертифициране" – т.е. бихте могли да ги използвате и с други VoIP-приложения като Gtalk на Google например. Освен с тези бутони клавиатурата разполага и с превръщащите се постепенно в стандарт допълнителни клавиши за командване на мултимедийни плейъри (видеософтуер, аудиософтуер), както и бутон за проверка на електронната поща. Особено приятно е да си легнете в леглото, да гледате някой филм и само с натискане на два клавиша в горната част на клавиатурата да увеличите или намалите звука, в зависимост от силата на ефектите и удоволствието, което търсите.

Самата клавиатура е с изключително комфортни бутони, които реагират много добре на натиск, без да са прекалено меки или твърди. На практика, ако тази клавиатура се продаваше отделно от комплекта, шансовете ѝ да се превърне в огромен хит на пазара, са съвсем реалистични. За съжаление обаче тя е достъпна само като EasyCall Desktop, което автоматично ви подсказва, че ще трябва да платите малко повече заради наличието в комплекта на три различни устройства. Факт е, че те функционират в перфектна симбиоза. Вярно е също, че с този комплект можете да направите най-сетне крачката към безжичността, която досега така старателно сте отбягвали. Но ако вече имате добри слушалки с микрофон, мишката ви е безжична и просто търсите перфектната клавиатура, вероятно ще останете разочаровани. Три в едно невинаги е очаквано добрата комбинация.

Logitech EasyCall Desktop се продава за около 120 евро.

SONY ERICSSON W950I

Доскорошната моделна политика на Sony Ericsson предвиждаше, че смартфон е тъждествено равно на модели с P в името (P910 например). От тази година обаче това се промени, като навлизането на мултифункционалните мобилни устройства, обработващи не само гласовите ви телефонни разговори, но и допълнителни приложения, касае цялата моделна програма на производителя. W950i е апарат от серията Walkman, което означава, че той е пригоден най-добре за слушане на музика. Същевременно той може да бъде използван и като органайзер, календар или мениджър на контактите ви. През него бихте могли да разглеждате файлове в Microsoft-ските формати doc, ppt и xls, както и да четете pdf-и. Управлението се извършва през чувствителен на допир 2,6-инчов екран с резолюция от 240x320 точки. Често ще трябва да посягате към писеца, тъй като клавишите на клавиатурата са сравнително неудобни, защото не можете да напишете SMS по начина, на който сте свикнали от обикновените апарати. Използването на екрана постоянно е неминуемо и поради факта, че от клавиатурата отсъстват клавиши за приемане и отхвърляне на обаждания. Благодарение на операционната система Symbian 9.1 ще можете да инсталирате десетки различни приложения, превръщащи работата с мобилния ви телефон в много подобна на тази с компютър. Устройството няма вградена камера, което го прави чист музикален телефон – за снимки производителят ще ви препоръча модела K800. За музикалните си страсти на разположение имате четири гигабайта вградена памет и специален софтуерен плейър. Удобство на W950i е и опцията за работа в самолет – ще рече, че в този случай можете да изключите радиотрансмитера и просто да слушате музика, да играете Java-игри или да четете книжка в pdf-формат. Макар и без камера, плейърът е пригоден за гледане и на видео – с четири гигабайта дори и на филми. За съжаление не е предвиден разширителен слот за още памет.



Комуникацията с PC се осъществява през Bluetooth или през USB-кабел. Общуването в мрежата на оператора може да бъде и 3G, макар че отсъствието на камера ще ви спести видеоразговорите. Така или иначе, силата на W950i е другаде – това е смартфон с компактни размери и богати софтуерни функции. Включително и слушане постоянно на любимите ви изпълнители.

Sony Ericsson W950i се продава за около 1200 лева.

PRESTIGIO POCKET DRIVE

Големите файлови масиви са присъщи за ежедневието на уважаващия себе си компютърен потребител. Десетки снимки от цифровия му фотоапарат, стотици музикални парчета в цифров вид (mp3 с незаконен характер, уви, преобладават), филмографии на любими актьори или режисьори, какво остава за прехвърлянето колекцията с най-добрите игри за всички времена. Преносимите твърди дискове все още не се радват на масова популярност, защото са скъпи. Prestigio Pocket Drive обаче се опитва да ви убеди, че има смисъл да инвестирате парите си в подобно устройство. Предлага се в капацитети между 20 и 60 гигабайта (20, 30, 40 и 60). Свързва се с компютъра през USB-порта, като съвместимостта му със спецификацията USB 2.0 означава скорости на трансфер от порядъка на 480 мегабита/секунда (около 60 мегабайта/секунда). Естествено, тези скорости са достижими, ако и USB-портовете на компютъра ви ги поддържат. Pocket Drive е с компактен дизайн и е свръхлек – 110 грама. Използваният в него твърд диск е 1,8-инчов, т.е. същият вид, който се монтира в ултралеките лаптопи или iPod. Основният му грях обаче наистина си остава цената, заради която той си остава обект на лукс, достъпен най-вече за заможни софтуерни пирати или хора, чудещи се за какво да си пропилеят парите.

Prestigio Pocket Drive се продава в 30-гигабайтовата си версия за около 120 долара.

TURBO-X MP3 PLAYER GRAVITY CO. EDITION

Малък, лек и компактен – едва ли сте очаквали нещо друго от днешната генерация флаш mp3 плейъри. Turbo-X спазва стереотипа, като може би най-голямото му предимство е предварително записаният нов албум на групата Gravity Co. Устройството се предлага с различни капацитети, като вероятно на масовост ще се радва едногигабайтовата му версия. Освен възпроизвеждането на музика в mp3 и wma формат, Turbo-X има още и FM-радио и функция на диктофон. Той може да записва и директно звук от програмата на любимата ви радиостанция, като я компресира в реално време в mp3. Забавен пиниз е и възможността за синхронно възпроизвеждане на текст на песен заедно с музикалното произведение. Край на сричането и припяването с грешки. Ще имате около осем часа батерия, за да научите наизуст думичките и да не гледате повече текста от цветния екран.

Turbo-X mp3 player Gravity Co. Edition се продава за 108 лева.

SAMSUNG LE-40M91B

Серията M9 на Samsung са едни от първите течнокристални телевизори на пазара, които използват LED-диоди вместо традиционните лампи за задна осветеност на LCD-панела. Ефектът от тази промяна е повишаване на контраста и яркостта.

Този модел на корейците е с контраст от 10 000:1. Макар че те са известни със склонността си да отчитат контрасти не при нюансите на сивото (като всички останали), а при промяната от черно към бяло, това продължава да бъде един достоен за респект резултат. M9 е с 40-инчов диагонал и поддържа резолюция от 1.366 x 768 точки. Ъгълът на видимост на екрана е 178 градуса, което го прави перфектен при всяко приложение – телевизия, DVD или видеоигри.

Телевизорът има два HDMI-входа (новия цифров стандарт за свързване на кабел за пренос на цифрова телевизия и други устройства като Blu-Ray плейъри например), VGA-вход и S-Video. По този начин бихте могли да го свържете и с домашното PC и да изиграете един Doom на големия екран в широкоекранен режим.

LCD-дисплеят е и с вградени стерео високоговорители. Освен това телевизорът е оборудван с четец за флаш карти, т.е. бихте могли да разгледате и снимките от последното море в хола с приятели. Поддържаните формати са SD, Compact Flash, Memory Stick, xD и SmartMedia. Тежащият 25 килограма телевизор е истинска иновация в своята област. Предстои да видим отговора на конкуренцията.

Samsung LE-40M91B се продава за около 4000 евро.

pisma@pcmania.bg

Здравейте, читатели на писмопойката! Закономерност е, че през ранната есен вие винаги се вълнувате силно от футбол и особено от FIFA. Играта някак винаги ви разочарова, някак не е дорасла за очакванията ви, някак е... "все същата". И вие продължавате да я играете с плам още 12 месеца, преди отново да откриете, че нещо ви липсва. Пробвайте с Civilization - фундаментално друг геймплей, други тактически цели и радикално различен модел за управление на времето. А иначе - важното е да се играе. Очаква ни коледният дъжд от хитове...

Сашо Бойчев

ФУТБОЛЕН КОМЕРС

Здравейте скъпи приятели от любимата ми PC МАНИЯ!!! Далеч съм от мисълта да ви хваля и да ви казвам колко ви обичам и т.н., защото вие тез неща си ги знаете.

Искам в следващите редове да излея мъката относно футбола като цяло! Не само искам да зачекна темата за истинския футбол, но и за хората от EA, които също почват да оставят самата игра в своите игри на второ място...

Първото нещо, което ще кажа е, че футболът (истинският!) в днешно време е една голяма мафия! Футболът както в България, така и в Европа, се управлява и командва от доста съмнителни лица и печели не този, който е по-добър, ами този, който има повече пари! Но темата на моето писмо е свързано с предстоящата FIFA 2007. Първо искам да кажа, че съдейки по демото, играта ще е много добра, въпреки че отново наблюдаваме плоска публика, леки недоклатеници в демото и т.н. Но като излезе цялата игра, тогава ще коментираме играта.

Предвид доброто представяне на българските отбори в европейските клубни турнири, аз смятах, че в новата ФИФА ще видим поне Левски или ЦСКА... но няма да ги видим! Няма да ги видим, защото за хората от EA не е важно кой отбор как се представя, важното е да се слагат отбори от богати държави, та да може феновете да купуват оригинална играта и да се възползват от всички благинки.

Защото ей-богу кой е чувал за отбори като Лугано и Шо Дьо Фон – те са във втора швейцарска дивизия! Да, швейцарците са богати хора и си позволяват оригинални игри, но дали примерно Лугано е повече заслужил да бъде в играта от Локомотив Москва или Левски и т.н.?!? Защото всички от EA пренебрегват футбола от Източна Европа по простата причина, че там хората са победни и играта се продава слабо! Дали обаче корейското първенство е по-силно от руското? Съмнявам се... EA слагат такива първенства по простата причина, че в Корея ще се продадат примерно 200 000 копия от играта, а в Русия – 10 000, а в нашата родина – 100. Заради тези си интереси според мен EA оставят футбола на заден план и на първо място за тях е печалбата на много милиони долари! Представете си – от 27 лиги в играта е включено само едно източноевропейско първенство – турското!!!

Това исках да кажа – просто си излях душата... надявам се Сашо да ми кажеш защо тези хора започват да опорочават поредицата си и изместват футбола на втори план? ожелавам още много години да радвате феновете си и да продължавате в същия дух!

С уважение

Христо Василев

Аз пък си мисля, че осъждането на стремежа на частната инициатива към повече печалба и материално охолство е много соц. Да, факт е, че държавите с гигантски дял на пиратството не са вълнуващи за бизнеса, ориентиран към печалба. Убеди себе си, приятелите си, направи демонстрация в центъра на града и накарай всички да си купят оригинално копие и тогава може би ще се появим в плановете на EA Sports за пресъздаване на българското първенство. С изключение на тази есен и присъствието на Левски в Шампионската лига то е произвеждало следните три типа новини – корупция, нагласени мачове, насилие. Последният български играч, който е помогнал играта да стане фундаментално по-добра? Някъде преди десет години и световното в САЩ... Нека да печелят хората. На мен не ми пречи. Факт е, че играта им е супер яка. И е факт също, че всички знаят кой е Роналдиньо, но малцина изобщо ги интересуваше кой е Мариян Огнянов. Просто до скоро е играл в регионален отбор с минимално значение за световния футбол...

АПОЛОГЕТ

Здравейте отново от PC Mania, не се сдържах да ви драсна няколко реда относно статията на Владимир Тодоров за игрите на 21 век. Всъщност въпросът не опира толкова до ниво на графика и история, колкото до перфектната игра – има ли я или я няма всъщност? Та какво са игрите днес, ако не от всичко по малко, но винаги даден елемент е доминиращ, изпъчил гордо глава над другите, рамката на заглавието, еталона, неписаната граница на програмистите, която едва наскоро започна плахо да бъде престъпване, в опит каноните на жанра да бъдат пречупени.

Но хайде стига, моля ви се, нима Копаті примерно ще се откажат от успешната си формула в Silent Hill за сметка на иновацията, която си позволиха рисковано в The Room или пък Молиньо от Fable 2, за да се впуснат в експерименти. Каква ще бъде играта на 21 век... опс, грешка, не играта, а интерактивността във виртуалната реалност, а после си оставяме за домашно въпроса дали след това ще можем да си говорим за игра въобще, а не за реклама, чийто продукт е един нов... пореден живот. (1 000 000 устройват ли ви да си платите, за да живеете?)

Развитието въобще в тази посока изглежда главоломно и без шанс да спре в близките години, изобщо парите, влагани колебливо преди, сега с лекота се пръскат, сякаш Молиньо най-накрая откри гъската със златните яйца и всички се надпреварват да я изплагиатстват (опа, да я зърнат имам предвид).

И все пак налице е фактът, че старите формули все още си действат. Да вземем момчетата от Rockstar Games, поредния GTA, поредния трус в геймсредите, но под обвивката, макар и всеки път все по-лъскава, един и същ модел преексплоатиран и изнасилван на шеста до онзи миг, в който ще

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

текат зелените. Ами някакси обидно изглежда, но все още им се кефим на тия пичове от Rockstar, ще кажат мнозина.

Така е няма грешка, в известна степен дори Oblivion е старият Morrowind в нови дрешки, но с няколко идеи понапред, но дали ще е и на това мнение някой горд притежател на видео карта от новото поколение, запленен визуално от играта. Графиката винаги е заемала и винаги ще заема основно място каквото и да си говорим, но напоследък ми идват в множко всички онези естети и тяхното... аааа, ауууу, аххх, когато зяпат някаква игра, а не се замислят, каква е тя отвътре, търсейки онези скрити механизми. А може би точно това е и идеята. Дали?

Нека смелостта на сърцето отговори вместо бъдещето....

Пламен Й.Х.(Сириус)

Къде намеси и сърцето в края? Проникновено говориш за мрака, но повярвай ми, той сполетява само низшите духом. Мрак няма, всичко си е същото, а компютърните игри са си просто забавление – независимо дали разцъкваш стария си компютър с поочукана клавиатурка или внезапно материалното добруване ти е донесло PlayStation 3 (дай боже всекиму). А за графиката – ако мога да перифразирам думите на хомосексуалния дизайнер във филма "Дяволът носи прада" – "Нима смяташ, че модата е индустрия за милиарди, защото всички вярват в старата приказка, че вътрешната красота е по-важна?"

ОСВИРКАНА ОТ ФЕНОВЕТЕ

Здравейте, маниаци ! Пиша ви по повод новоизлязлата ФИФА 2007.

Така... Свалих чудото и го пускам, поразмърдах се из менюто, поразгледах всичко, но то просто е едно и също като съдържание като 2006, само че с друг интерфейс. Всичките неща ги имаше и в предишната ФИФА без песничките дето свирукат и интерактивните лиги (които още не съм играл). Набързо си пуснах KICK OFF да разбера аджеба къде са нашите евробойци и що да видя НЯМА ГИ! А има всякакви други. Айде не сме чак толкова зле поне един отбор да имаше в Rest of the world, ама няма...

Добре пуснах си мачле. Отначало извеждането на отборите – добре. Движението на човечетата е същото с леки промени графиката на същото ниво и пак вратарите са с рефлекси на котка при някои положения, а при други са като 3 годишни и пускат смешни ситуации. Добре, че поне публика има не на целия стадион. Е, най-накрая крайно време беше! На 2006 и 2005 стадионите винаги пълни, тея са били богаташи на всеки мач да идват. Като стана въпрос за публиката... айде без коментар.

НО важно е какво става на зеления килим. Така... забелязах, че бутонките са променени, а не са на EA, защото беше супер дразнещо. Разгледах и други детайли на INSTANT REPLAY и забелязах, че играчите държат топката като горещ картоф, при фалове, корнери и т.н. Коментарът на срещите е със същите реплики от предишното творение на EA.

Еми какво да кажа – шефовете пак са си направили сметките да си изкарат парите не с нещо ново и невиждано от феновете, а лежат на стари лаври. Но докога феновете ще взимат този продукт, само защото е имало години, в които всяка нова ФИФА е предлагала нещо ново. ДОКОГА?!?!?! Аз лично си чакам ПЕС 6 и не смятам да се взирам в 2007 да търся ново. Няма да го направя и не съм само аз този, който смята така. Ако можете да драснете нещо да ме убедите в противното – заповядайте!

Засега чао!

Петьо Тодоров

Ако ти е толкова еднаква, защо всяка година тогава играеш новата версия? Нека да предположа – понеже не се бъркаш по 80 лева и си сваляш пиратката. Лесно е да оценяваш и да критикуваш. Принципно всяка нова FIFA е готина и би следвало да ѝ се насладиш подобаващо – с новите звезди, новите отбори и новите финтове на компютъра. Най-вече защото ти е за без пари и никой не те спира от невероятния шанс да притежаваш разнообразието.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.

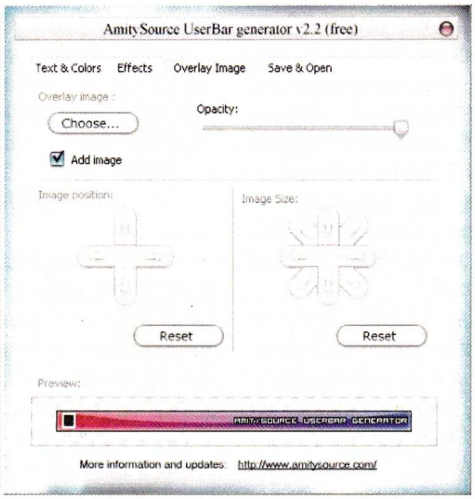
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството

- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите са на диска

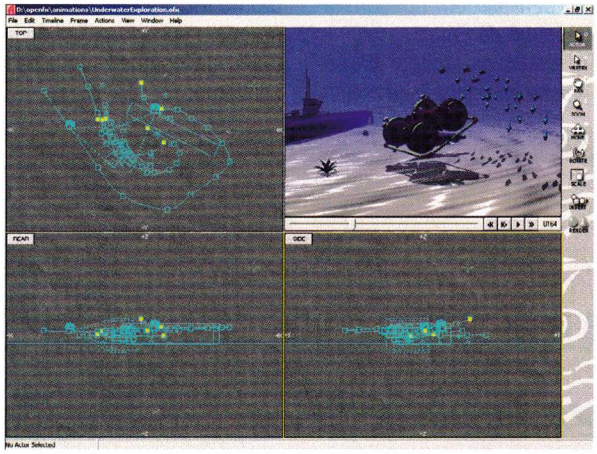


AmitySource Userbar Generator

Version: 2.2
Site: http://www.amitysource.com/
Size: 636 KB
OS: Win 9x/NT/2K/XP

Не може да не сте срещали красиви, симпатични и приятни подписи по форумите, но във вид на текст или огромна картинка, а като стилен и приятен барче с текст и картинка.

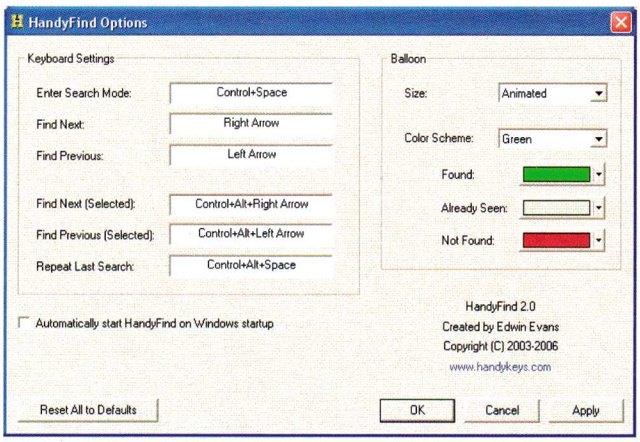
Еми, голяма част от тях са правени работа с AmitySource Userbar Generator. С нея се работи с няколко клика и се получават страхотни резултати и се "губят" само две-три минути при заиграване. Ако пък бързате, това време има начин да бъде съкратено на половина. За това е "виновен" интерфейсът, който е направен максимално разбираемо и елементарно, като това не е за сметка на функционалността. Може да избирате цветове, специални ефекти, шарки, глоу и дори овърлей картинка. Освен за форуми готовият подпис може да се включва и в пощенски клиенти и мейл сайтове, които позволяват ползването на графичен формат в писмата.



OpenFX

Version: 1.5
Size: 43.54MB
Site: http://www.openfx.org/
OS: Win 9x/NT/2K/XP

OpenFX е програма за тримерно моделиране, анимиране и рендване с отворен код (демек безплатна) и се разпространява по лиценза GNU. Разбира се, не е на нивото на 3D Studio MAX, Maya, но има доста от техните характеристики - ползва рендер и рейтрейс технология, има поддръжка на NURBS, покадрова анимация, морфинг и има плъгини за основен постпроцесинг - lens flare, fog и depth of field, както и environment mapping. В инсталацията има и доста вградени анимирани ефекти като например, експлозии, вълни, "разтапяне" на обекти. И всичко това е сгънато в четиридесет и три мегабайта и ви очаква на дивидито към настоящия брой.



HandyFind

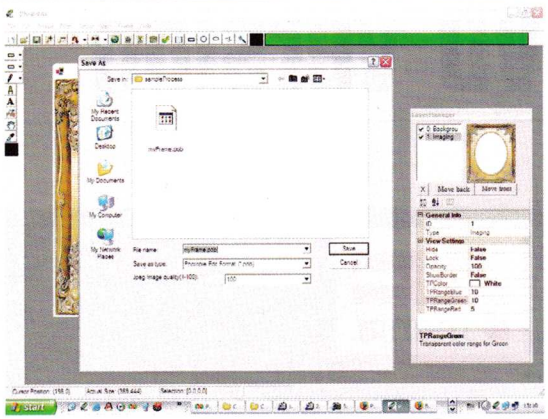
Version: 2.02
Size: 586KB
Site: http://www.handykeys.com/
OS: Win NT/2000/XP

Ако не сте доволни от командата Find (F3) вградена в Уиндоус или имате по-високи изисквания за търсене, вашия нов приятел се нарича HandyFind. След като качите тази програмка, до часовника на тулбара се появява една буква H, което означава, че тя работи. След това щом натиснете Ctrl+Space се появява едно зелено прозорче, в което вие пишете, а то ви показва къде има търсената дума и/или фраза. Имате и комбинации за предишно и следващо повторение на търсената дума и дори за последното търсене. Всички клавишни комбинации може да се променят през Options на програмката така, че да са ви удобни. Поддържат се търсене и намиране в Internet Explorer, Microsoft Word, Notepad, Outlook и още доста програми. А дали се поддържат и тези, които вие ползвате регулярно, може да разберете, само ако опитате.

Photobie

Version: 2.8.4
Size: 2.0MB
Site: http://www.photobie.com/
OS: Win 2000/XP

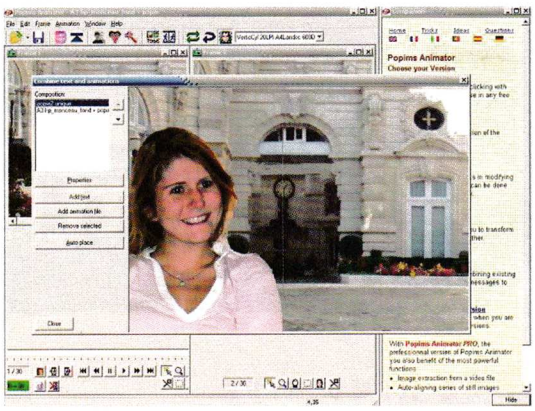
Както OpenFX е програма, приличаща на 3D Studio MAX, така и Photobie доста напомня на PhotoShop и пак е безплатна. Екстрите, които предлага, са много и все полезни. Започвайки от инструменти за редактиране с поддръжка на слоеве и 3D ефекти за текст и рисуване, през прихващане на екрана, анимиране на гифове и браузер за картинки и стигайки до флаш плейър и поддръжка на плъгини за PhotoShop (.8BF). И дори може да прави слайдшоу от избрани от вас картинки. Поддържаните формати са BMP, PNG, TIF, GIF и Ico.



Popims Animator

Version: 1.30
Size: 1.54 MB
Site: http://meesoft.logicnet.dk/
OS: Win 98/ME/2000/XP

Popims Animator наследник на MeeSoft SmartMorph и е разработена от фирмите MeeSoft и Popims. Тя е програма за морфване на една картинка в друга. Иначе казано за плавното преливане на едно изображение в друго. Това се прави с няколко движения и резултатът е идеален - избирате двете картинки, подравнявате ги, указвате контролни точки за преливане и сте готови. Форматите за работа са BMP, WMF, EMF, JPEG, PNG, MNG, GIF и PCX, а готовият материал се записва като .AVI и анимиран GIF.



Scan2PDF

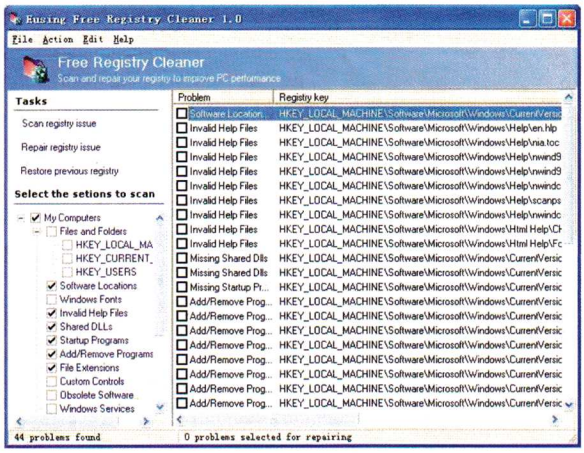
Version: 1.3
Size: 494KB
Site: http://www.koma-code.de/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Формата .pdf все повече се налага с времето и има защо - той е лек и малък като обем, може да комбинира текст и картинки в едно и е платформено независим - чете и се прави на MAC, PC, UNIX и почти всички останали системи. Правенето му обаче изисква повече умения и програми. С разрешаването на този проблем са се заели немските програмисти от фирмата Koma. Техният продукт се нарича Scan2PDF и с негова помощ може да получите .PDF от почти всички налични графични документи и файлове. Работата е семпла - трябва да определите откъде да вземе и къде да запише готовия файл.

Eusing Free Registry Cleaner

Version: 1.2
Size: 879KB
Site: http://www.eusing.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Проблемите с регистрите на Windows се появяват обикновено след половин година работа - компютърът става по-бавен и тромав, понякога забива и се държи неадекватно. Пипането им директно с командата regedit обаче носи рискове. За това по-добре качете Eusing Free Registry Cleaner и я стартирайте. Тя ще свърши тази рискована работа вместо вас и без да навреди на операционната система. За да се подсигури допълнително при пускането си, тя предлага да направи и бекъп на текущото състояние на системата ви, както и опция да го възстанови при грешка и/или провал.



DVD version

ДЕМО ИГРИ

Age Of Empires III: The WarChiefs [стратегия в реално време]
Battlefield 2142 [шутър]
Guild Wars: Factions [масова онлайн игра]
18 Wheels of Steel: Haulin [симулация / камиони]
Championship Manager 2007 [спорт / футбол]
Тримата мушкетари [анимационен екшън]

ТРЕЙЛЪРИ

Gothic 3
Need for Speed: Carbon

ЦЕЛИ ИГРИ

Crazy Nut [аркада]
Darsana [шутър]
Narbacular Drop [пъзел / аркада]
Pushover [пъзел]

ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition 7
AmitySource Userbar Generator 2.2
OpenFX 1.5
HandyFind 2.02
Photobie 2.8.4
Popims Animator 1.30
Scan2PDF 1.3
Eusing Free Registry Cleaner 1.2

PC mania
www.pcmania.bg

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

С НАСТЪПВАНЕТО НА МРАКА ЩЕ СЕ РЕШИ И ТВОЯТА СЪДБА

27МИ ОКТОМВРИ 2006

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ БЕЗ МЕСЕЧНИ ТАКСИ*

GUILD WARS®

NIGHTFALL™

EU.GUILDWARS.COM

WWW.PULSAR.BG

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ:
СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 98 11 | УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 26 35
МУЛТИПЛЕКС ПОДЛЕЗА НА НДК, ТЕЛ. (02) 980 71 74 | ХИПЕРМАРКЕТ НИТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 37 64
ХИПЕРМАРКЕТ НИТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 87 06 | БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 858 45 80
БУЛ. "АЛЕКСАНДЪР СТАМБОЛИЙСКИ" 101 (MALL OF SOFIA, ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (02) 981 70 62
УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 92 (ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС ЯКУСИТУ, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 58 16
ВАРНА УЛ. "ТАЙКО ЖИВКОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202

ПУЛСАР NCSOFT ARENANET

*Изисква се закупуването на продукта и достъп до Интернет. Таксите за достъп до интернет се заплащат от играча.

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. Всички права запазени. NCsoft, запазеният знак NC, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall и всички съпровождащи запазени знаци и дизайн са търговски марки или запазени търговски марки на NCsoft Corporation. Всички останали търговски марки са собственост на съответните и притежатели.

обади се от стационарен телефон

09004 1710

WAP.GSMZABAVA.COM

SMS на номер

1710

ПОРЪЧВАШ 1 ПРОДУКТ, А ПОЛУЧАВАШ 3

JAVA ИГРИ

ЗВУЦИ И ПАФОВЕ

хит!	Бебе	702833
хит!	Оргазъм	702834
	Детски кикот	702835
	Гръмотевици	702836
	Стар телефон	702837
	Подсвирване	702838
	Мъркащо коте	702839
хит!	Хей, кълвач!	702840
ново!	Thank you ...	702841
ново!	Къде е батко?	702842
	Непознат номер	702843
	Забавно кикотене	702844
	Ръмжене на тигър	702845
	Полицейска сирена	702846
	Леле, жената звъни	702847
хит!	Баба псува ЯКО	702848
	Шефе, разкрити сме!	702849
хит!	Дойде ти смс-4е	702850
хит!	Говори Бай Брадър	702851
ново!	Моя ненагледност!	702852
	Евала ти правим, бате ...	702853
хит!	Аз съм твоя телефон	702854
ново!	Да не съм щангист!	702855
	Имате ново съобщение ерго	702856
ново!	Ангел мой, търсят ви!	702857
ново!	Кажи баба "Thank you"	702858
	Вдигни си телефона, ма, пача ...	702859
	Yoda-Message from the dark side	702860
ново!	Айде бе, муцка, вдигни го!	702861
	Моля те, вдигни /сладкък дечко/	702862
хит!	Мила, този тъпак пак ти звъни	702863
хит!	Ей сладур, телефонът ти звъни	702864
хит!	Хей, секси, вдигни си телефона	702865
	Мое невежество, лазят ви по нервите	702866

ВИДЕО

ЕЗДА 44306 — ХИПОПОТАМ 44307

ПАЛАВНИЦА 44308 — РАЗБИВАЧ 44309

ПЛУВЕН БАСЕЙН 44310 — ТАМІ 44311

МЕЛОДИИ

РЕАЛ			ПОЛИ
702815	50 Cent	Candy Shop (хит!)	678136
702816	Black Eyed Peas	Pump it	678137
702817	Danzel	My Arms Keep Missing You	678138
702818	Morandi	Love me	678139
702819	Nelly Furtado	Promiscuous	678140
702820	Rihanna	Unfaithfull (ново!)	678141
702821	The PussyCat Dolls	Button (хит!)	678142
702822	Wonderland Avenue	White Horse	678143
702823	Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	457796
702824	Борис Дали	Пиян (хит!)	457797
702825	Ивана	Полужива	457798
702826	Ивана	Седем дни	457799
702827	Малина и Азис	Черните очи	457800
702828	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	457801
702829	Преслава	Дяволско желание	457802
702830	Преслава	Финални думи	457803
702831	Софи и Устата	Буря в сърцето ми	457804
702832	Софи и Устата	Точно ти (хит!)	457805

РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

44274 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sagem, Motorola, LG, Siemens

44275 Познаваш ли женското тяло добре? Ако е така може да провериш ... сега и тук. И ще получиш своето ;))) Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sharp, Motorola, NEC, Alcatel

44276 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще ти разкрият своите тайни ... Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Siemens, Sharp, Motorola, Sagem, Alcatel, Panasonic

44277 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens

44278 Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш? Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Samsung, Sharp, Motorola, Sagem, Alcatel

44279 Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sagem, LG

44280 Може да свалите 10 горещи блондинки, които ще подсладят твоите любовни нощи!

44281 Супер яка игра напомняща на Легендарният Марио! За тези, които искат и могат нещо повече! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Motorola, Sagem, Alcatel, LG, Panasonic

44282 Използвай своя мозък и бъди много бърз!!! Участвай в състезанието и разбери колко си умен! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Sagem, Alcatel, Sharp, Motorola

44283 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-) Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, LG

44284 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш. Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Alcatel, Motorola, Siemens, LG, Sagem, Sharp

44285 Добре познатата игра от компютрите -Worms. Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola

44286 Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди! Sony Ericsson, LG, Nokia, Alcatel, Siemens, Panasonic, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Philips

44287 Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Alcatel, Siemens

44288 Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ... Nokia, Sharp, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Philips

44289 Може би ти ще си единственият, на който тя щедро ще даде своите малки тайни и еротичен опит ... Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Motorola, Sagem, Panasonic, Sharp

44290 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!! Sony Ericsson, Samsung, Nokia, Motorola

44291 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Motorola

44292 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic

44293 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъйно за теб. Nokia, Sony Ericsson, Siemens

44294 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp, Motorola, Alcatel, Sagem, LG

44295 Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Philips, Panasonic, Sharp, Motorola, Sagem

44296 Използвай своя Бирен Бластер, за да усмириш жадната тълпа! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Sharp, Siemens, LG

44297 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericssdn, Panasonic, LG

44298 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха. Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Sharp

44299 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp, Motorola

44300 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, държиш стола Време е за твоята награда ...))) Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola, Samsung

44301 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Motorola

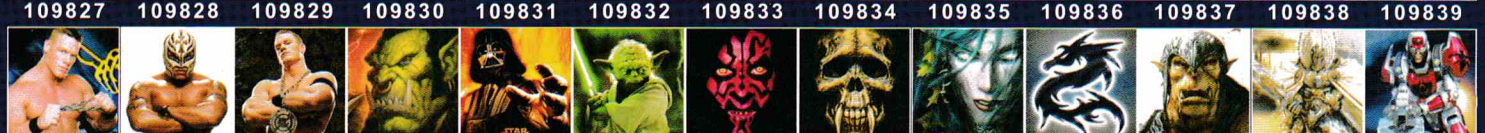
44302 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб. Nokia, Sony Ericsson

44303 Толкова е секси, когато следиш котешката походка на Пам отзад ... Наслади се на играта ... Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Sharp, Motorola, Sagem, LG

44304 Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК. Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola

44305 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!! Nokia, Samsung, Panasonic, Sharp, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sony Ericsson

109827 109828 109829 109830 109831 109832 109833 109834 109835 109836 109837 109838 109839



109840 109841 109842 109843 109844 109845 109846 109847 109848 109849 109850 109851 109852

109853 109854 109855 109856 109857 109858 109859 109860 109861 109862 109863 109864 109865

109866 109867 109868 109869 109870 109871 109872 109873 109874 109875

ЗА ЛИЦА НАД 18 — hot 18 hot — 109876 109877 109878

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N | Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help или на e-mail: support@gsmzabava.com.